

Isabel Wermuth

**Projeto gráfico-editorial de material informativo sobre bem-estar
animal e guarda responsável**

Projeto de Conclusão de Curso
submetido(a) ao Curso de Design da
Universidade Federal de Santa Catarina
para a obtenção do Grau de Bacharel em
Design.

Orientadora: Prof.^a Me. Mary Meürer

Florianópolis
2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Wermuth, Isabel

Projeto gráfico-editorial de material informativo sobre
bem-estar animal e guarda responsável / Isabel Wermuth ;
orientadora, Mary Vonni Meürer de Lima - Florianópolis, SC,
2016.

128 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) –
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão. Graduação em Design.

Inclui referências

1. Design. 2. Design. 3. Projeto Gráfico-Editorial. 4.
Bem-estar animal. 5. Guarda Responsável. I. Meürer de Lima,
Mary Vonni. II. Universidade Federal de Santa Catarina.
Graduação em Design. III. Título.

Isabel Wermuth

**PROJETO GRÁFICO-EDITORIAL DE MATERIAL
INFORMATIVO SOBRE BEM-ESTAR ANIMAL E GUARDA
RESPONSÁVEL**

Este Projeto de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design, e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina.

Florianópolis, 30 de novembro de 2016.

Prof. Dr. Luciano de Castro
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Orientadora: Profa. Me. Mary Meürer
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Dr. Luciano de Castro
Universidade Federal de Santa Catarina

Profa. Me. Fernanda Iervolino
Universidade Federal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado aos meus pais, amigos, professores e a todos que estiveram envolvidos de forma direta ou indireta durante a graduação.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais, por todo o suporte ao longo dos anos, por terem me proporcionado a oportunidade de uma educação de qualidade e um ambiente onde pude desenvolver meu pensamento crítico. Agradeço também ao meu irmão, por todo o companheirismo oferecido. O apoio de vocês foi fundamental pra minha formação humana e profissional.

Agradeço à Professora Mary, por ter se empenhado com meu projeto e aceito me orientar, sendo sempre solícita e contribuindo para a obtenção de melhores resultados e para me manter confiante ao longo do desenvolvimento.

Agradeço aos professores e professoras que de algum modo estiveram presentes em minha graduação, em especial aos professores Luciano e Fernanda, por integrarem minha banca e auxiliarem na melhora do meu trabalho.

Agradeço ao meu namorado, João Antônio, por todo apoio, companheirismo e compreensão que me auxiliou a superar os momentos difíceis e as crises da graduação. Obrigada pelo carinho, pelos deliveries e pelos vídeos de bichinhos fofos que me ajudaram a passar pelos dias difíceis.

Agradeço aos meus amigos, por serem tão presentes, mesmo que as vezes estando longe, e por me auxiliarem no que fosse preciso, desde emprestar um computador quando necessário para a conclusão desse projeto, até tomar uns cafés despreziosos conversando sobre ansiedade e o poder do agora. Obrigada por me ajudarem a manter a calma nos momentos difíceis, pela empatia sem igual, e por me tornar uma pessoa e uma profissional melhor todos os dias.

RESUMO

Este relatório apresenta o desenvolvimento do projeto gráfico-editorial de uma cartilha com informações de bem-estar animal e guarda responsável de cães e gatos, a partir do uso da metodologia de Jorge Frascara adaptada e da descrição de suas etapas onde realizaram-se estudos de contexto, entrevistas, análises de similares, seleção e produção de conteúdo, definição de estratégias e elaboração do projeto gráfico – da concepção a diagramação e produção de protótipo.

Palavras-chave: Projeto Gráfico. Cartilha. Bem-Estar Animal. Guarda Responsável. Informação.

ABSTRACT

This report presents the development of the graphic-editorial project of a booklet with information on animal welfare and responsible care of dogs and cats, based on the use of the adapted methodology of Jorge Frascara and the description of its stages such as contextual studies, interviews, analysis of similars, selection and production of content, definition of strategies and elaboration of graphic design - from conception to diagramming and prototype production.

Keywords: Graphic Design. Booklet. Animal Welfare. Responsible Care. Information.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Metodologia Frascara aplicada ao projeto.	14
Figura 2 – População Canina Total.	18
Figura 3 – Campanha Adoção, OBA! em Busdoor, com participação da atriz global Paolla Oliveira.	24
Figura 4 – Cartilha de Defesa Animal.	37
Figura 5 – Cartilha Como Cuidar do Seu Melhor Amigo.	38
Figura 6 – Almanaque Educacional Viva Bicho.	39
Figura 7 – Cartilha Para o melhor amigo, o que há de melhor!	40
Figura 8 – Cartilha Educativa.	41
Figura 9 – Cartilha do Pet.	42
Figura 10 – Encarte Animal de estimação... não é brinquedo não!	43
Figura 11 – Cartilha Cuide Com Responsabilidade do Seu Animal de Estimação.	44
Figura 12 – Gibi da Saúde - Guarda Responsável de Animais.	45
Figura 13 – Estrutura Técnica da publicação.	51
Figura 14 – Espelho e Fluxograma.	53
Figura 15 – Painel Estilo de Vida.	56
Figura 16 – Painel Expressão do Produto.	57
Figura 17 – Painel Tema Visual.	58
Figura 18 – Painel de Referências de Capa.	60
Figura 19 – Painel de Referências de Miolo.	61
Figura 20 – Esquema visual da metodologia utilizada para a estruturação do projeto gráfico-editorial da publicação.	64
Figura 21 – Aproveitamento de Papel.	65
Figura 22 – Fontes para o texto.	74
Figura 23 – Fontes para o título.	74
Figura 24 – Testes fonte de texto.	75
Figura 25 – Testes fonte de título.	75
Figura 26 – Avaliação fonte de texto.	76
Figura 27 – Avaliação fonte de título.	76
Figura 28 – Fonte de texto.	77
Figura 29 – Fonte de título.	78
Figura 30 – Testes de tamanho e entrelinha.	79
Figura 31 – Escala de Tamanhos Tipográficos.	80
Figura 32 – Módulo.	81
Figura 33 – Formato.	82
Figura 34 - Média de caracteres por linha de acordo com Bringhurst.	83
Figura 35 – Anatomia da Página.	84
Figura 36 – Anatomia da Página.	85
Figura 37 – Anatomia da Página.	85
Figura 38 – Paletas de conceitos.	87

Figura 39 – Testes de cores.	88
Figura 40 – Paleta Cromática.	88
Figura 41 – Exemplo de imagem utilizada.	89
Figura 42 – Exemplo de ilustrações utilizada.	90
Figura 43 – Grafismos.	90
Figura 44 – Box de maior relevância.	91
Figura 45 – Box de maior relevância.	91
Figura 46 – Grifo.	91
Figura 47 – Capa.	93
Figura 48 – Páginas Espaço e Alimentação.	95
Figura 49 – Páginas Higiene e Doenças.	96
Figura 50 – Páginas Preços Sociais e Abandono.	96
Figura 51 – Páginas Vacinação.	97
Figura 52– Páginas Agenda.	97
Figura 53 – Imposição de Páginas.	98

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Hierarquia Texto72

Tabela 2 – Hierarquia Texto73

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Requisitos com base na Análise de Similares	47
Quadro 2 – Conteúdo.....	49
Quadro 3 – Conceituação.....	55
Quadro 4 – Critérios de Seleção Tipográfica.....	69

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT – Associação Brasileira de Normas Técnicas

CCZ – Centro de Controle de Zoonoses

DIBEA – Diretoria de Bem-Estar Animal

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

ICAM – Aliança Internacional para Controle de Animais de Companhia

OIE – Organização Mundial da Saúde Animal

OMS – Organização Mundial de Saúde

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
1.1 OBJETIVOS	10
2. METODOLOGIA	13
2.1 DESCRIÇÃO DAS ETAPAS DA METODOLOGIA	14
3. PRIMEIRA DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	17
3.1 CÃES E GATOS E O SER HUMANO	17
3.2 POLÍTICAS PÚBLICAS	20
4. COLETA E ORGANIZAÇÃO DE DADOS	27
4.1 ENTREVISTA COM <i>STAKEHOLDERS</i>	27
4.2 PÚBLICO	28
5. SEGUNDA DEFINIÇÃO DO PROBLEMA.....	33
5.1 DESIGN DE INFORMAÇÃO	33
5.2 DESIGN EDITORIAL.....	33
5.3 CARTILHA INFORMATIVA	36
5.4 PESQUISA E ANÁLISE DE SIMILARES.....	36
6. DETERMINAÇÃO DE OBJETIVOS DE PROJETO.....	49
6.1 CONTEÚDO	49
6.2 ESTRUTURA TÉCNICA.....	50
7. TERCEIRA DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	53
7.1 ESPELHO E FLUXO DA PUBLICAÇÃO	53
7.2 CONCEITUAÇÃO	54
7.3 NOME	59
7.4 PAINÉIS DE REFERÊNCIAS	60
8. DESENVOLVIMENTO DA PROPOSTA DE DESIGN	63
8.1 PROJETO GRÁFICO-EDITORIAL	63
9. ORGANIZAÇÃO DA PRODUÇÃO	93
9.1 CAPA.....	93
9.2 DIAGRAMAÇÃO	94
9.3 FECHAMENTO DO ARQUIVO	98

9.4 PRODUÇÃO GRÁFICA E ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS	98
10. CONCLUSÃO	101
REFERÊNCIAS	103
REFERÊNCIAS PARA CONTEÚDO DA PUBLICAÇÃO	109
APÊNDICE A – Entrevista Semi-Estruturada	111
APÊNDICE B – Conteúdo	115

1. INTRODUÇÃO

A relação dos seres humanos com cães e gatos é antiga. Segundo Faraco (2016), há indícios que apontam que os cachorros teriam sofrido um processo evolutivo que teve início na era glacial, quando houve uma aproximação entre os seres humanos e espécies de lobos para a caça compartilhada. Do mesmo modo, os gatos teriam sofrido um processo evolutivo que deu início principalmente a partir da migração e fixação dos humanos nas margens do Rio Nilo, onde os felinos desenvolveram um papel de controle de roedores que poderiam comprometer os alimentos armazenados. Após milhares de anos de convivência, essas situações levaram a relações estreitas entre as espécies e a domesticação dos cães e gatos.

A partir da seleção humana dos atributos que mais lhes eram úteis e/ou agradáveis (SILVA, 2011), os animais se desenvolveram deixando de ser parte da natureza selvagem e adquirindo características únicas, distanciando-se das suas origens. Uma vez domesticados se tornaram dependentes e o ser humano tornou-se responsável por prover suas necessidades básicas como alimentação e higiene, controlar sua população, zelar pela sua saúde e bem-estar.

Pode-se, no entanto, perceber uma negligência nas responsabilidades do ser humano para com os animais domésticos, visto que nos últimos anos nota-se uma crescente superpopulação de cães e gatos no mundo. Segundo dados da Euromonitor (2014), no ano de 2013 o total mundial de cães domésticos chegou a 360,8 milhões, enquanto o total de gatos domésticos chegou a 271,9 milhões, sendo o Brasil o segundo país em número de caninos e felinos domiciliados. Esses dados desconsideram os números de animais que não possuem um lar, chamados de animais de rua ou errantes. Isso porque, estimar estes animais é de difícil precisão, devido a sua enorme população. Para a Organização Mundial da Saúde Animal (OIE, 2010), a origem dos animais de rua é daqueles com proprietário, oriundos do abandono – considerado crime previsto na Lei de Crimes Ambientais 9.605, de 12 de fevereiro de 1998 – ou do acesso a rua, onde se reproduzem, o que gera essa superpopulação. Tendo isso em vista, a tendência natural é que os números de animais fiquem cada vez maiores.

A situação de tantos cães e gatos errantes oferece condições precárias de bem-estar às suas vidas, desde desnutrição à maus-tratos. Além disso, é uma questão de saúde pública, pois acarreta em acidentes de trânsito, transmissão de zoonoses, agressões e mordeduras, entre outros. Tornam-se então necessários programas de controle populacional

unidos à programas de educação em guarda responsável bem estruturados para moderar a situação. A educação das pessoas é um elemento fundamental para o controle populacional de cães e gatos, visto que o comportamento humano é um extremo fator de influência na dinâmica das populações animais (ICAM, 2007). As duas ações devem ser feitas em conjunto: a esterilização da população animal para controlar a reprodução, e a educação da população humana sobre o bem-estar de cães e gatos para evitar o abandono e restringir seu acesso à rua.

Na cidade de Florianópolis está em vigor atualmente um programa de castração gratuita para pessoas de baixa renda familiar (até dois salários mínimos), realizada pela Diretoria de Bem-Estar Animal (DIBEA) do município, órgão vinculado à Secretaria Municipal de Saúde, mas não há um acompanhamento de efetividade do programa e são poucas as iniciativas educativas que partam da Prefeitura para a população, acontecendo a conscientização, de modo geral, através de campanhas esporádicas realizadas por ONGs e voluntários, com o apoio dos órgãos públicos, geralmente em forma de folders e cartazes.

Em problemas sociais como esse, os profissionais de design gráfico envolvidos têm participação ativa para lidar amenizando ou aumentando problemas sociais (MACHADO; MECKLE, 2010). Através de suas produções, criam-se artefatos visuais que interagem com o meio gerando significados que muitas vezes vão além da própria forma. Nesse sentido o designer tem um papel muito importante nas questões sociais, visto sua influência nesse campo e os impactos que pode causar.

Através da criação de uma cartilha, peça que possui importante papel para programas educacionais e informativos, esse projeto pretende levar informação à população residente de bairros carentes de Florianópolis quanto ao bem-estar animal e a guarda responsável. Por meio da compreensão da dinâmica das pessoas com seus animais e da projeção de um material de linguagem acessível, pretendeu-se gerar impactos sociais positivos com a produção, auxiliando na prevenção ao abandono e no controle populacional de cães e gatos do município.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

Desenvolver o projeto gráfico de uma cartilha informativa destinada a comunidades carentes de Florianópolis, que aborde bem-estar animal e guarda responsável.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Compreender o contexto do público-alvo para gerar um material de linguagem adequada e eficiente que instigue mudança comportamental;
- Levantar conteúdo pertinente às necessidades do público;
- Facilitar o acesso à informação para aqueles que tem dificuldade em encontra-la e/ou compreende-la, através do desenvolvimento de um projeto gráfico cativante;
- Desenvolver um material com viabilidade de distribuição impressa posterior.

1.1.3 Pergunta de Projeto

Como auxiliar na propagação de informação sobre os princípios e a importância da guarda responsável e do bem-estar animal, para a população de comunidades carentes de Florianópolis?

1.1.4 Justificativa

Levando em consideração o poder de influência que o designer possui no campo social, através da comunicação e criação de artefatos visuais, é de extrema importância que este exercite o olhar sobre sua produção e sobre os possíveis impactos das produções. Com base nisso, é proposto através deste projeto um estudo sobre o problema social da superpopulação de animais domésticos no Brasil, buscando explorar de que modo pode-se, através do design, auxiliar nessa demanda.

Decidiu-se por direcionar o projeto a um público residente de bairros carentes do município de Florianópolis, por ser a cidade onde reside a graduanda, e pelo modo como recai sobre as comunidades empobrecidas, pelo processo de exclusão social, uma série de carências dos mais variados níveis. Tal fator contribui para um baixo alcance à informação relevante e de qualidade direcionada especialmente para essas pessoas e seu contexto. Mostrando soluções adequadas às suas necessidades, como por exemplo programas gratuitos provenientes da Prefeitura, optou-se por trabalhar a informação de forma eficiente ao público exposto, levando-a por meio de um material impresso a ser disponibilizado gratuitamente para que efetuem a leitura. A escolha por

um material impresso, se deve principalmente pela acessibilidade do público ao material, possuindo um maior alcance no contexto da população carente, tendo maiores chances de gerar impactos positivos com a produção. Tendo isso em vista, também serão feitos estudos sobre como viabilizar esse material.

Toda essa experiência é muito enriquecedora para se desenvolver na graduação em design gráfico, aplicando os conhecimentos da área de design editorial na resolução da demanda social referente ao bem estar animal, sendo ambos os assuntos áreas de interesse da graduanda.

1.1.5 Delimitações do Projeto

Compete ao trabalho aqui abordado o desenvolvimento do projeto gráfico do material, sendo os conteúdos textuais presentes na peça final desenvolvidos e disponibilizados por parceiros, dentre eles veterinários, ONGs, professores e órgãos municipais, visto que estes possuem experiência e podem falar com propriedade sobre o assunto proposto. As imagens a serem usadas não serão produzidas pela graduanda, exceto se houver necessidade. Sua impressão e distribuição, apesar de serem fatores a serem levado em consideração na projeção, não são de obrigatoriedade, sendo o protótipo da cartilha o produto final em desenvolvimento.

2. METODOLOGIA

O desenvolvimento da cartilha terá como base a metodologia de projeto de Jorge Frascara, definida pelo autor no livro *Communication Design: Principles, Methods and Practice* (2004). Segundo Frascara (2004), todo projeto de design de comunicação requer planejamento nos níveis de comunicação, visualização e produção e, com base nisso, sua metodologia é dividida em algumas etapas que são consideradas essenciais, e podem ser vistas na Figura 1.

Levando em consideração o projeto desenvolvido, algumas adaptações na metodologia foram necessárias. Como não há cliente específico, na etapa de Primeira Definição do Problema as informações foram obtidas através de entrevista com um parceiro-chave do projeto, e a etapa de Apresentação ao Cliente não será explorada. Por não competir ao projeto a implementação do produto final, as duas últimas fases, Implementação e Avaliação dos Resultados, não convêm para o desenvolvimento deste trabalho.

Desta forma, foi utilizada a metodologia de forma adaptada, contemplando o total de 7 etapas – Primeira definição do problema, Coleta de informações, Segunda definição do problema, Definição de objetivos, Terceira definição do problema, Desenvolvimento da proposta de design e Organização da produção – como pode ser visto na figura 1, a seguir:

Figura 1 – Metodologia Frascara aplicada ao projeto.



Fonte: Desenvolvido pela autora (2016) com base em Frascara (2004).

2.1 DESCRIÇÃO DAS ETAPAS DA METODOLOGIA

1. Primeira Definição de Problema: Foi iniciada a metodologia buscando entrevistar ONGs da região envolvidas com a causa animal, de modo a formar uma parceria para que possam disponibilizar informações e materiais referentes ao contexto de aplicação do projeto, definindo necessidades e estabelecendo objetivos.

2. Coleta e Organização de Dados: Na sequência, foram feitas pesquisas sobre o contexto do projeto, através de entrevistas com *stakeholders* e com o público.
3. Segunda Definição do Problema: Os dados foram organizados e analisados de modo quase que simultâneo à coleta, gerando reflexão e compreensão maior acerca do problema e seu contexto. Buscou-se literaturas referentes à causa animal, da pesquisa de informações sobre o público através da aplicação de perguntas, e da busca de materiais similares produzidos por ONGs, Prefeituras, Diretorias, entre outros, acerca do bem-estar animal, para auxiliar na definição de objetivos de objetivos de projeto.
4. Definição de Objetivos: A partir da compreensão do que o produto deve fazer efetivamente e como poderia se relacionar com o público, foi determinado como deveria ser a linguagem do material e o que deveria estar contemplado no conteúdo para alcançar os objetivos de projeto.
5. Terceira Definição do Problema: Foram especificados elementos de design editorial a serem explorados no projeto gráfico, que traduzam os conceitos e objetivos pontuados anteriormente.
6. Desenvolvimento da Proposta de Design: Em seguida foi gerada alternativa de projeto gráfico-editorial, utilizando a metodologia apresentada por Castro e Sousa (2013) na publicação *A Tipografia como base do projeto gráfico-editorial* para desenvolvimento do projeto gráfico, e para a seleção da tipografia foi utilizado o Modelo de Apoio à Seleção Tipográfica (MAST)¹.
7. Organização da Produção: Aplicando as especificações definidas na etapa anterior, a proposta foi refinada, com posterior fechamento do arquivo para produção e definição das tecnologias utilizadas – para a produção do protótipo e para implementação.

¹ Processo de seleção tipográfica orientado por modelo e material de apoio que está sendo desenvolvido pela Profa. Mary Vonni Meürer em sua pesquisa de doutorado no programa de pós-graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina. O material ainda não foi publicado, apenas disponibilizado à aluna.

3. PRIMEIRA DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

3.1 CÃES E GATOS E O SER HUMANO

Presentes em praticamente todos os continentes, o convívio de cães e gatos com os seres humanos é um fenômeno de caráter global que teve início com as suas domesticações há aproximadamente 10 mil anos atrás. Faraco (2016) relata que, segundo estudos, os processos de domesticação tiveram início devido às vantagens mútuas que poderiam ser obtidas através da manutenção de um relacionamento entre as espécies, tanto para proteção quanto para a obtenção de alimentos. Este foi um processo longo que levou à uma evolução dos animais com resultados anatômicos e comportamentais que podem ser observados até os tempos atuais. No momento presente, são usados mais do que quaisquer outras espécies domésticas para preencher necessidades humanas, e causam diversos benefícios através da convivência, tais quais melhora da saúde mental e das interações sociais (WANDELER et al., 1988), o que pode ter contribuído para a situação da superpopulação desses animais que encontra-se atualmente no mundo todo.

Estima-se que nos Estados Unidos, na Austrália, Bélgica, França e Irlanda, aproximadamente 40% dos lares possuem pelo menos um cão (MARCHAND; MOORE, 1991). No Brasil 59% da população possui algum tipo de animal de companhia, sendo 44% de cães (FARCAO apud GARCIA, 2009). Segundo o IBGE (2014), a população de animais domésticos no mundo chegou ao total de 1,5 bilhões, sendo 360,8 milhões de cães e 271,9 milhões de gatos no ano de 2013, no Brasil chegando ao total de 132,3 milhões de animais nesse mesmo ano, sendo 52,2 milhões de cães e 22,1 milhões de gatos, ficando em 2º lugar em número de cães e gatos domésticos no mundo. No entanto, há também diversos cães e gatos de rua atualmente, os quais são de difícil mensuração estatística devido à sua enorme população, sendo considerado um problema de saúde pública para a maioria das cidades do mundo que traz diversos problemas para o ecossistema no qual estão inseridos.

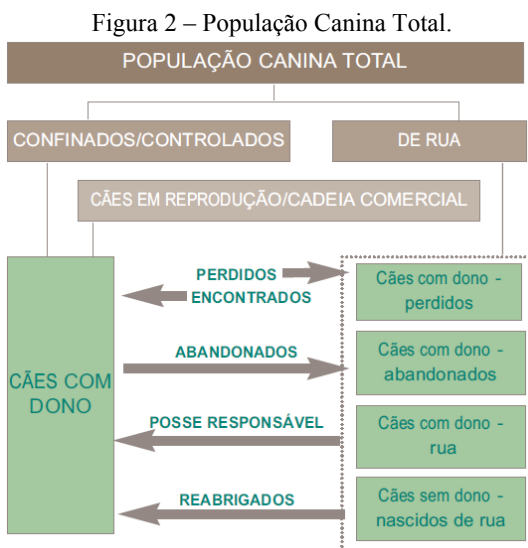
De acordo com a Organização Mundial da Saúde (2008), podemos dividir os cães domésticos (e para fins acadêmicos será utilizada essa divisão para se referir também aos gatos) com base no nível de restrição de movimentos e na dependência deles do ser humano, nas seguintes categorias:

- Com proprietário e mantidos com circulação restrita;
- Com proprietário e com permissão para andar nas ruas;

- Sem dono.

Também ainda podendo haver outras definições referentes a situação do animal, sendo elas:

- De rua: aquele que não está sob controle direto ou que não está restrito por uma barreira física. Abrange todos os animais de rua, tanto os que têm dono ou quanto os que não têm, sem distinção;
- Com dono: pode variar entre posse “aberta” - quando o animal de rua é alimentado sem regularidade nas ruas; até um cão mantido num estabelecimento comercial; até um cão (de estimação) bem cuidado, legalmente registrado e confinado;
- Da comunidade: quando mais de um indivíduo reivindica guarda do animal;
- Guarda responsável: é um princípio do bem-estar animal onde as pessoas têm o dever de fornecer cuidado suficiente e apropriado a todos os seus animais e a seus descendentes, fornecendo recursos como comida, água, cuidados com saúde e interação social, que são recursos necessários para um animal manter um nível aceitável de saúde e bem-estar em seu ambiente de convívio. Também minimiza-se o risco potencial que seus animais podem representar para o público ou para outros animais.



Fonte: Humane Dog Population Management Guidance Portuguese, ICAM (2008).

Ainda segundo a OMS (2008), a origem dos animais de rua é daqueles com dono, podendo então ser advindos do abandono ou daqueles com acesso à rua, onde se reproduzem livremente, aumentando a população errante. Uma única cadela e seus descendentes podem gerar 64.000 novos animais em seis anos e duas gatas parindo oito filhotes por ano podem ser progenitoras de 174.760 gatos em sete anos (ARCA BRASIL, 2000). Ambas situações (abandono e acesso à rua) decorrem, principalmente, da falta de esclarecimento das pessoas com relação à responsabilidade envolvida na posse de um animal. Outro importante fator para o descontrole da procriação de cães e gatos é o comércio exacerbado dessas espécies, não somente pela venda de filhotes de forma indiscriminada, mas também pela escassez de normas legislativas que propiciem melhorias nas condições de comércio, fazendo com que muitos animais sejam adquiridos sem a conscientização do comprador quanto às responsabilidades referentes ao bem-estar do animal.

Em síntese, pode-se dizer que as causas mais influentes para o crescimento demográfico de cães e gatos advêm da falta de conscientização sobre a guarda responsável por parte da maioria da população, a capacidade reprodutiva desses animais, a carência de legislações eficazes no que tange ao comércio e criação desses animais, além da falta de envolvimento de muitos médicos veterinários. (LIMA e LUNA, 2012, p. 35).

Por isso, a promoção da guarda responsável através da legislação e educação é uma parte necessária para o programa de controle populacional de cães e gatos (OIE, 2010), devendo haver um conjunto de ações que englobem propagação de informação através da educação, vacinação e castração (WOLFF; SPREA, 2011), para que haja um controle efetivo das populações de animais de rua.

O controle populacional de cães e gatos deve ser debatido, e medidas devem ser tomadas para administrar o problema das superpopulações. Além de um problema para o bem-estar animal por questões como a inadequação alimentar, procura de água e abrigo, lesões decorrentes de acidentes envolvendo automóveis, outros animais e seres humanos e doenças, bem como a falta de convívio com o ser humano (SLATER, et al., 2008), a grande quantidade de animais errantes é um problema de saúde pública, podendo trazer problemas para a saúde humana através de zoonoses. Atualmente são identificadas 1.415 espécies

de organismos patogênicos ao homem, dos quais 868 (61%) são determinantes de zoonoses, doenças ou infecções naturalmente transmissíveis entre animais vertebrados e seres humanos (CCZ São Paulo, 2003; PLAUT; ZIMMERMAM; GOLDSTEIN, 1996). Também pode ocorrer agressões dos animais em seres humanos e a contaminação do ambiente com seus dejetos, o que propicia a transmissão de doenças, acidentes de trânsito em vias públicas, colocando em risco as vidas dos animais e dos seres humanos, entre outros (LIMA; LUNA, 2012).

3.2 POLÍTICAS PÚBLICAS

As políticas públicas até recentemente estavam mais voltadas para o combate à disseminação de doenças e aos acidentes provocados pelos animais. A partir de 1990, com a conclusão de que a presença de animais nas ruas se origina principalmente do excesso de nascimentos, as autoridades passaram a se preocupar com a questão da superpopulação e consequente abandono. Assim temos duas etapas bem delineadas que caracterizam as políticas até então adotadas: a primeira etapa, que pode ser intitulada como **fase da captura e extermínio**; e a segunda etapa, que poderia ser descrita como **fase da prevenção ao abandono**.

A fase de captura e extermínio decorreu de uma primeira abordagem da Organização Mundial de Saúde (OMS), em 1973, consubstanciada no 6º Relatório do Comitê de Especialistas em Raiva da OMS. Nela, os animais eram recolhidos das ruas, e se não reclamados em curto prazo de tempo deveriam ser sacrificados.

No ano de 1990, a OMS/WSPA concluiu que não haveria nenhuma prova de que a política de captura e extermínio tenha produzido quaisquer efeitos na redução da densidade populacional canina, e que a eliminação não é eficiente (do ponto de vista técnico, ético e econômico) e reforça a posse sem responsabilidade.

Com a elaboração do 8º Relatório do Comitê de Especialistas em Raiva da OMS (1999), inicia-se a fase de prevenção ao abandono de políticas públicas quanto ao controle de zoonoses e população de animais de companhia. Estabeleceu-se que para prevenir o abandono e a consequente superpopulação é necessária a adoção de uma série de medidas preventivas pelo Poder Público, que poderiam ser reunidas nestas sete linhas de ação: a) controle da população através da esterilização; b) promoção de uma alta cobertura vacinal; c) incentivo uma educação ambiental voltada para a guarda responsável; d) elaboração e efetiva implementação de legislação específica; e) controle do comércio

de animais; f) identificação e registro dos animais; g) recolhimento seletivo dos animais em situação de rua. Esta segunda fase é a fase atual em que o mundo se encontra, já apresentando resultados positivos em alguns países.

No Brasil, com o surgimento da Lei Federal nº 9.605, de 12 de fevereiro de 1998, denominada **Lei dos Crimes Ambientais**, passou-se a incluir em crimes contra a fauna praticar ato de abuso, maus-tratos, ferir ou mutilar animais silvestres, domésticos ou domesticados, nativos ou exóticos, onde entende-se o abandono como um ato de abuso nocivo à fauna.

Atualmente observam-se legislações específicas tratando da guarda responsável, como é o caso do Município de São Paulo, que, através da Lei Municipal nº 13.131, de 18 de abril de 2001, conhecida como Lei Trípoli, dispõe sobre o registro, vacinação, guarda, apreensão e destinação de animais, além de prever o controle reprodutivo de cães e gatos e a educação para a guarda responsável; devendo-se ressaltar que o infrator dessas normas está, também, sujeito a sanções administrativas sob a forma de multa. Também há leis municipais abordando a guarda responsável dos animais em outros municípios brasileiros, bem como alguns programas de castração.

Não foram encontrados registros de leis federais referentes à vacinação animal quanto a zoonoses. As vacinações são coordenadas principalmente pelos municípios, onde podem ou não ser obrigatórias, e onde pode haver distribuição gratuita de vacinas esporadicamente para a população animal.

3.2.1 Programas de Controle Populacional

Alguns países que adotaram programas de controle populacional já mostram resultados positivos. Podemos citar como exemplo Jaipur, na Índia, onde um programa de esterilização e vacinação antirrábica foi realizado em cães da vizinhança entre 1994 e 2002, sendo possível avaliar que 65% das cadelas foram esterilizadas e vacinadas, alcançando uma redução de 28% da população canina (REECE; CHAWLA, 2006). Na América Latina há o programa preventivo da Costa Rica, denominado Educação Humanitária nas Escolas Públicas: Respeito a Todas as Formas de Vida e considerado modelo pela Organização Pan-Americana de Saúde. O programa se ampara na educação das pessoas para a guarda responsável, socialização e esterilização em massa dos animais. Aproximadamente 31% da população canina da Costa Rica está nas ruas,

o que é relativamente baixo e após a adoção do programa, não há registros da raiva urbana desde 1987 (SOUZA, 2003).

No Brasil, muitas cidades têm realizado como forma de controle populacional as esterilizações cirúrgicas. Podemos citar como exemplo o município de São José dos Pinhais, no estado do Paraná, onde foi criado em 2010 o Programa de Controle Ético da População Canina e Felina do município, entre 2011 e 2012 foram esterilizados 935 animais no total, sendo 672 da espécie canina e 263 da espécie felina (CATAPAN et al., 2014). Também podemos citar o município de Rio Grande, no estado do Rio Grande do Sul, onde foram esterilizadas cerca de 400 cadelas e 100 gatas entre os anos de 2009 e 2011 (LEITE et al., 2012). Os números de esterilizações realizadas nesses programas são baixos, o que representa um baixo impacto no controle populacional, evidenciando que são necessários incentivos educacionais para alta adesão da população. De modo geral, campanhas educativas ocorrem esporadicamente, e quando ocorrem elevam a procura pela realização das esterilizações, porém após as campanhas os índices voltam aos aspectos anteriores².

3.2.2 Bem-estar Animal em Florianópolis

No município de Florianópolis, a partir do ano de 2001 há a Lei Complementar Nº 94, que dispõe sobre o controle e a proteção de populações animais, assim como a prevenção de zoonoses. Até então não existiam na região programas de proteção contra zoonoses e instituições de proteção animal. Foi a partir de então que começaram a surgir debates acerca da transmissão de doenças e do bem-estar animal na cidade, surgiram Organizações Não-Governamentais de proteção animal, sendo a primeira a É o Bicho, inaugurada em Outubro de 2002 com o objetivo de atender a necessidade de encaminhamento de animais abandonados ou vítimas de maus-tratos, promovendo o respeito à vida e à integridade física e psíquica dos animais, visando seu bem-estar. Foi através da atuação da ONG É o Bicho que impediu-se, por decisão liminar, o extermínio de cães e gatos de rua, saudáveis, no município pelo Prefeitura Municipal (2004).

Em seguida mais protetores (através de ONGs ou de forma independente) foram surgindo, e com isso fez-se maior pressão para a criação de um órgão público que gerenciasse os problemas referentes aos

² Informação fornecida por Ana Lúcia Martendal, em entrevista realizada para o projeto, Florianópolis, 16 mar. 2016.

animais domésticos errantes da cidade. Então, em 2005, foi fundada, vinculada à Secretaria Municipal de Saúde, a Coordenadoria do Bem-Estar Animal, que passou depois a se chamar Diretoria de Bem-Estar Animal (DIBEA). Em junho de 2008 foi fundado o Centro de Controle de Zoonoses do município, que com a aprovação da Lei Complementar nº348/2009, em março de 2009 passou a ser uma Diretoria da Secretaria Municipal de Saúde de Florianópolis.

De acordo com o artigo 131 (p.72-73) do Regimento Interno da Secretaria Municipal de Saúde do Município de Florianópolis, a qual a DIBEA está vinculada, compete a esta:

- Promover o controle de animais abandonados na cidade;
- Combater os maus tratos e abandono de animais;
- Gerenciar o canil municipal;
- Promover e difundir o tratamento ético e respeitoso aos animais;
- Promover campanhas educativas e de conscientização acerca do tratamento aos animais;
- Envolver a comunidade e a iniciativa privada no combate aos animais abandonados pela cidade;
- Realizar outras atividades correlatadas.

Seriam então responsáveis pelas ações que dizem respeito ao bem-estar animal propriamente dito, realizando as atividades de recolhimento e acolhimento de animais, cuidados veterinários (clínico, cirúrgico, atendimento domiciliar), atendimento a denúncias de maus tratos e castração gratuita entre os animais domésticos da população de baixa renda (até dois salários mínimos). Além disso, vale ressaltar alguns programas de destaque da diretoria:

- **Projeto Amigo Animal:** Cartilha educacional utilizada em escolas municipais.
- **Parceria com voluntários:** parcerias com protetores independentes e ONGs, com o intuito de tornar mais efetivo o movimento favorável aos animais (embasados pela legislação municipal) e ampliar as possibilidades de ações. Uma das atividades criadas em parceria com a ONG OBA Floripa é a Cão Terapia, onde cidadãos podem visitar, aos sábados, a estrutura da diretoria e passear com os cachorros do canil.
- **Mutirões nos bairros:** com veterinários e voluntários nos bairros carentes da cidade para vacinações e esterilizações;
- **Samuvet:** ambulância para atendimento emergencial;
- **Programa de doação de animais e posse responsável;**
- **Feiras de adoção.**

Na prática, não há exatamente um programa de controle populacional, há apenas a realização de esterilizações cirúrgicas conforme uma lista de espera que acaba sendo afetada pela falta de verba pública para manutenção das operações, não sendo feito um monitoramento nem planos estratégicos de ação. As ações da DIBEA são muitas vezes pouco difundidas entre a população, e há poucas campanhas educacionais.

Grande parte das campanhas de conscientização populacional da cidade partem de iniciativas das ONGs. Atualmente há duas principais atuantes na área de proteção animal, sendo elas a OBA! e o Instituto É o Bicho. Através de voluntários e parcerias, atuam esporadicamente na divulgação de peças gráficas que falam sobre adoção, castração, vacinação, maus tratos, entre outros. As peças também não costumam se aprofundar nos assuntos, sendo geralmente *outdoors*, *busdoors* e *posts* em redes sociais.

Figura 3 – Campanha Adoção, OBA! em Busdoor, com participação da atriz global Paolla Oliveira.



Fonte: Acervo OBA! Floripa (2016).

Como essas campanhas são realizadas esporadicamente, dependendo de recursos advindos de doações para a viabilização, pode-se considerar que não geram impactos duradouros para o controle populacional de cães e gatos do município.

No quesito de vacinação e esterilização, há também veterinários na cidade que se dispõe a realizar os procedimentos nos animais por preços chamados de Preços Sociais, onde só são cobrados os custos dos equipamentos, para a população que não tem condições de bancar a operação, ou de ir até a DIBEA.

A última lei sancionada na cidade relacionada aos direitos animais é a Lei complementar nº 383 de 26 de abril de 2010, que dispõe sobre a obrigatoriedade da identificação eletrônica, por meio de microchip, de todos os animais das espécies canina, felina, equina, asinina, de tração ou não, dentro do município de Florianópolis, para assim controlar e diminuir os casos de abandono e maus tratos. No entanto esta lei não tem sido divulgada, portanto não chega ao conhecimento da população e não está sendo seguida.

4. COLETA E ORGANIZAÇÃO DE DADOS

4.1 ENTREVISTA COM *STAKEHOLDERS*

Por *stakeholders* entende-se pessoas, grupos ou organizações que tenham participação direta ou indireta no projeto, visto que eles podem afetar e ser afetados na sua realização (Business Dictionary, 2007). Então, a fim de entender o contexto do projeto, bem como com o objetivo de traçar uma parceria estratégica, foram realizadas entrevistas em forma de conversa informal com pessoas atuantes na área de bem-estar animal na cidade de Florianópolis. Além de entender o contexto e traçar um diagnóstico preciso, as parcerias são de grande importância, visto que a partir delas serão obtidos os conteúdos textuais presentes no material a ser produzido.

Segundo o documento *Humane Dog Population Management Guidance Portuguese*, produzido pelo ICAM (2008), é importante conectar todas as fontes possíveis de educação a respeito de cães para garantir que as mensagens sejam consistentes. O ideal é incluir grupos de bem-estar animal, veterinários, escolas e grupos de fiscalização. Então, primeiramente decidiu-se por conversar com uma das principais ONGs de Florianópolis. No dia 16 de março de 2016 foi realizada uma conversa de aproximadamente uma hora com a diretora da OBA Floripa, Ana Lúcia Martendal, que contou a história da organização, do desenvolvimento dos direitos dos animais na cidade, nas condições atuais e no envolvimento da prefeitura com a atuação dos seus projetos. Posteriormente à conversa, houve o envio de materiais complementares referentes ao que foi exposto anteriormente. Através desse encontro, esclareceu-se a necessidade de abordar o bem-estar animal e a guarda responsável de modo geral, para trabalhar na melhoria de qualidade de vida dos cães e gatos e na prevenção do abandono, e definiu-se que a OBA seria parceira do projeto para o que fosse posteriormente necessário.

Na sequência, foi realizada uma conversa com uma médica veterinária que preocupa-se com as causas animais e que atua de forma a tentar ajudar a população que não possui condições de pagar pelo seu serviço. A Dr.^a Sonia Maria Campos Guollo atua na clínica veterinária Med Cão, localizada ao lado da Universidade Federal de Santa Catarina, onde realizou-se o encontro no dia 30 de março de 2016 com aproximadamente 30 minutos de duração, onde foram expostas as situações vivenciadas por ela, suas impressões e recomendações, aceitando também ser parceira do projeto para a produção de conteúdo e envio de materiais complementares. A Dr.^a Sonia enfatizou a necessidade

de abordar as zoonoses que os cães e gatos podem desenvolver, visto que recebe muitos casos de animais em estágios avançados de doenças.

Para melhor compreender o contexto e a atuação municipal no controle populacional de cães e gatos em Florianópolis, realizou-se também uma conversa com uma das administradoras da DIBEA, Patrícia Vieira, no dia 14 de abril de 2016, com aproximadamente uma hora de duração. Nela pôde-se compreender a atual situação do município em relação aos animais de rua, a estrutura da diretoria, as necessidades, bem como suas impressões quanto ao problema e recomendações, também foram entregues peças complementares já produzidas, como cartaz, folder e cartilha para educação infantil acerca do bem-estar animal. Patrícia enfatizou a importância da educação sobre guarda responsável como ferramenta de mudança de comportamento, para tentar solucionar o problema de superpopulação e de qualidade de vida dos animais na cidade.

4.2 PÚBLICO

4.2.1 Entrevistas

As entrevistas semi-estruturadas são uma forma de coleta de dados, combinando perguntas abertas e fechadas, de forma que torne a entrevista mais fluída. Elas podem ser definidas como um processo de interação social, verbal e não verbal, face a face, entre um pesquisador e um entrevistado, cuja mediação ocorre por meio da linguagem (MANZINI, 2004).

Através de um roteiro com perguntas base, a entrevista semi-estruturada segue como uma conversa informal, favorecendo as respostas espontâneas e possibilitando, através da fluidez, ao entrevistado tocar em assuntos mais complexos e ao pesquisador realizar perguntas adicionais que podem ser inesperadas e de grande utilidade na pesquisa. Dessa forma é favorecida a troca de informações qualitativas acerca do tema pesquisado. Para ser bem sucedida, Manzini (2004) aponta que há alguns cuidados que o pesquisador deve tomar ao formular as questões da entrevista, sendo eles: 1) cuidados quanto à linguagem; 2) cuidados quanto à forma das perguntas; e 3) cuidados quanto à sequência das perguntas nos roteiros.

Deste modo, optou-se pela pesquisa com o possível público através das entrevistas semi-estruturadas. Produziu-se um roteiro com o total de 13 perguntas base que variam entre abertas e fechadas (Apêndice

A), seguindo uma sequência lógica de questões e com linguagem adaptada ao público entrevistado, com base em alguns pontos principais de extrema importância para o projeto. A partir delas, escolheu-se um local frequentado pelo público-alvo para que este pudesse ser encontrado com facilidade para a realização das entrevistas. O local escolhido foi a Secretaria Municipal de Assistência Social de Florianópolis, localizada no centro da cidade e com alta rotatividade de pessoas.

Em um período de quatro horas, no dia 19 de abril de 2016, foram realizadas 15 entrevistas, com aproximadamente 15 a 30 minutos cada, que através das respostas verbais e não verbais foram suficientes para a análise das questões comportamentais demográficas a serem estudadas nesse projeto. Sabe-se que as 15 entrevistas realizadas suprem as necessidades da análise, pois pôde-se observar um momento de saturação. O conceito de saturação na pesquisa qualitativa corresponde ao momento em que o acréscimo de dados e informações em uma pesquisa não altera a compreensão do fenômeno estudado. Através de experimentos e estudos, verificou-se que em diferentes campos com dimensões diversas que o ponto de saturação é atingido em, no máximo, quinze observações (THIRY-CHERQUE, 2009), e, de fato, tal fenômeno pôde ser observado na prática.

Como resultado das entrevistas, pode-se perceber que a idade não é um fator determinante para a análise das questões comportamentais aqui propostas. Já a escolaridade gira entre ensino fundamental incompleto e fundamental completo, com poucos ingressando no ensino médio, e apenas uma entrevistada com nível superior. Isso se reflete na renda familiar, que se apresenta em torno de um salário mínimo por entrevistado, sendo necessários algumas vezes recursos do governo para manter as condições de bem-estar da família, como bolsa família, por exemplo.

Quanto ao que se refere aos animais de estimação e seus hábitos, as pessoas que possuem cachorros geralmente possuem mais de um, já as que possuem gatos costumam ter apenas um. Poucos possuem ambos. Esses animais costumam não ser castrados. Aqui pôde-se notar que isso se deve ao fato de as pessoas não terem informações quanto às vantagens da operação. Enquanto alguns não tem conhecimento do programa municipal de castração gratuita em que eles podem ser contemplados, outros não o fazem por não ter interesse ou por acreditar que esta possa afetar negativamente o comportamento dos animais, inclusive em sua liberdade. A obtenção dos animais varia entre dois fatores principais: presente, quando a pessoa ganha o animal, e adoção, quando este adota de terceiros ou recolhe da rua, e quanto a sua movimentação, a maioria

dos animais ficam soltos no quintal, podendo ou não ter livre acesso à rua, e para evitar uma gestação indesejada é feito o controle de acesso à rua, mas os entrevistados demonstraram pouca preocupação com esse fato.

Quanto ao veterinário, notou-se que os entrevistados costumam levar os animais para consultas apenas quando estes estão doentes, e principalmente quando as condições da doença já estão bem aparentes, ou seja, em estágio mais avançado. Com relação às vacinas, alguns entrevistados afirmaram manter a cartela de vacinação dos animais através da ação de mutirões de vacinação nos seus bairros, enquanto outros vacinam esporadicamente por recomendação veterinária. Os que não vacinam demonstram falta de interesse e conhecimento no procedimento. A principal medida tomada quando os animais apresentam sintomas de doença é a ida ao veterinário, e as informações acerca dos cuidados com os animais são obtidas através, principalmente, de conhecidos e médicos veterinários. Há pouco uso da internet para pesquisa de informações sobre o assunto e apenas 3 entrevistados afirmaram não procurar informações em qualquer momento.

Quando questionados sobre qual o principal motivo pelo qual possuem seus animais de estimação, falaram que é principalmente para ter uma companhia, além da família, e por amor aos bichos. De modo geral, os entrevistados ficaram contentes e apresentaram interesse em falar sobre seus animais durante a entrevista, demonstrando, através de suas linguagens, se importar com o bem-estar deles.

Podemos concluir, através das recomendações apontadas pela OMS (2008) e analisando-se o contexto do município de Florianópolis com as entrevistas com *stakeholders* e com o público, que o melhor caminho para se trabalhar o controle populacional de cães e gatos da cidade e a melhora da qualidade de vida dos mesmos, é trabalhando-se com a propagação da informação com uma cartilha informativa direcionada para o público que possui menos condições e acesso à esses conhecimentos.

4.2.2 Definição do Público-Alvo

A comunicação é afetada pelos diferentes contextos que a cercam (FRASCARA, 2004), portanto é essencial que compreenda-se o contexto onde a publicação será inserida através da definição do público-alvo a que esta se destina. Como já mencionado anteriormente, definir o público para uma publicação permite ao designer tomar decisões básicas de forma e

conteúdo (SAMARA, 2011) de modo que ele se conecte intelectual e emocionalmente com o material.

A partir das entrevistas iniciais e da pesquisa de diagnóstico foi possível traçar um perfil de público-alvo da publicação. Com o objetivo de alcançar a população de bairros carentes de Florianópolis, que possuem pouco acesso à informação de qualidade, definiu-se que o perfil é de pessoas de ambos os gêneros, a partir de 20 anos, residentes de bairros carentes da cidade, com uma renda familiar de até 3 salários mínimos e baixa escolaridade (até ensino médio incompleto), que possuam cães e/ou gatos como animais de estimação.

Um estudo elaborado pelo Observatório de Informações Municipais (2015) faz uma análise sobre a distribuição estimada da população carente no Brasil para o ano de 2014. O estudo em questão foi elaborado a partir dos resultados do “Atlas do Desenvolvimento Humano no Brasil” (2013), elaborado pelo PNUD (Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento), IPEA (Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada) e FJP (Fundação João Pinheiro), combinado com dados da estimativa de população para 2014 elaborada pelo IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística). Nele, estima-se para Florianópolis uma população total de 461.524 habitantes, um IDH de 0,8794, um ICH (Índice de Carência Humana) de 0,1206, e a partir desses dados, um total de 55.660 habitantes em situação de carência. Esses habitantes estão espalhados em alguns bairros do município, e a partir das entrevistas com *stakeholders* e pesquisas complementares em portais de notícia sobre as comunidades da cidade, estimou-se algumas regiões que deveriam ser contempladas pela distribuição da publicação, sendo os principais:

- Monte Cristo;
- Morro do Horácio;
- Morro do Mocotó;
- Morro do 25;
- Tapera;
- Serrinha;
- Ingleses.

Desse modo, pode-se perceber que há bairros das mais diversas regiões do município, não havendo concentração em uma área específica.

Vale ressaltar que o objetivo de alcançar o público em questão não se deve ao fato de que há maus tratos por parte dele para com os animais, mas sim para disseminar informações relevantes para o público, que por um processo de exclusão social podem não estar chegando à ele,

para melhora de qualidade de vida animal e um possível auxílio de controle populacional, conforme apontado pelo documento *Humane Dog Population Management Guidance Portuguese*, produzido pelo ICAM (2008).

5. SEGUNDA DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

5.1 DESIGN DE INFORMAÇÃO

Segundo o Instituto Internacional de Design de Informação (IIID, 2007), o Design de Informação implica a definição, o planejamento e a organização do conteúdo de uma mensagem e de seus contextos de apresentação, com a intenção de alcançar objetivos específicos relativos às necessidades dos usuários. Seu objetivo como vertente de design é reduzir o esforço cognitivo e assegurar a efetividade da comunicação, facilitando os processos de percepção, leitura, compreensão, memorização e uso da informação apresentada, através de conhecimentos aplicáveis tendo sempre em mente a quem a mensagem é direcionada, como, onde, através do que e por quê, assim como também criar uma estrutura que motive às pessoas a ler o material (FRASCARA, 2011).

A realização de um bom projeto nesse campo requer do projetista habilidades e conhecimentos para processar, organizar e apresentar informações de forma textual e não-textual, e requer que a informação seja acessível, apropriada, atrativa, confiável, completa, concisa, oportuna e compreensível. Para garantir a efetividade do design de informação, Frascara (2011) afirma que é necessária a contribuição de diversas áreas profissionais no projeto.

Neste projeto, princípios de design de informação serão utilizadas por meio do design editorial, para melhorar a efetividade da comunicação da informação a ser passada ao público, de modo que alcance os objetivos de projeto.

5.2 DESIGN EDITORIAL

O Design Editorial é uma vertente do design gráfico, que trata primordialmente da projeção de publicações, que podem ser jornais, revistas, livros, encartes, relatórios, entre outros, e do ordenamento estético-formal de elementos textuais ou não-textuais que compõem essas peças destinadas à reprodução (VILLAS-BOAS, 2000). Neste trabalho serão abordados os aspectos referentes às publicações impressas, visto que o produto final será impresso.

Segundo Samara (2011), o fato de a publicação impressa ser um objeto informacionalmente complexo que precisa ser dirigido, significa que os designers precisam abordar questões como conceito e layout,

legibilidade e organização. Para Hurlburt (2002), a capacidade do olho e da mente humana de reunir e ajustar elementos e de entender seu significado constitui a base do design e proporciona o princípio que torna possível o layout de uma página impressa. Portanto, para que as publicações cumpram seu papel de comunicar e informar, não é só o conteúdo que importa, mas também sua disposição ao longo da publicação e os elementos de apoio, aos quais o designer deve atentar (LOPES, 2013).

Publicações são aplicações extensas de texto e imagem e, como tais, implicam uma grande quantidade de questões que o designer deve considerar. Ao contrário dos itens de formato único, como cartazes e anúncios, até mesmo documentos singulares contendo mais de 8 ou 12 páginas exigem que os designers se concentrem nas questões decorrentes da leitura extensa: organizar grande volumes de conteúdo em pacotes de informações relacionadas; trabalhar a tipografia para que seja confortavelmente legível ao longo de diversas páginas, mas mantendo a leitura vivaz o suficiente para envolver o leitor; estruturar partes de páginas e seções para acomodar uma variedade de conteúdo, seja ele baseado em imagens ou texto; e integrar as imagens à tipografia para obter uma forma unificada e construir uma comunicação que é maior que a soma das partes. (SAMARA, 2011, p. 11)

Pode-se concluir que o conteúdo de uma publicação não fica limitado à escrita, sendo as imagens, as cores, a tipografia, entre outros aspectos citados, também conteúdo, acrescentando mensagens ao layout para além do que está literalmente expresso pela escrita, e conclui-se também que o designer editorial atua como um otimizador da compreensão dessas informações. Deste modo, sabe-se que as informações devem ser transmitidas através de uma ordem de importância – que se refere ao que deve ser lido primeiro e às diferentes funções (título, subtítulo, texto...) – atribuída pelo designer, na chamada hierarquia da informação. Sabe-se também que o ritmo e a sequência do conteúdo devem corresponder às ênfases do material e criar pontos visuais altos e baixos para manter a atenção do observador.

Samara (2011) afirma que definir o público a qual a publicação será direcionada permite que o designer tome decisões básicas de forma

e referentes ao conteúdo, através dos elementos citados anteriormente, considerando-se o impacto que o assunto causa no público, de forma a respeitar a identidade demográfica do grupo através de metáforas visuais que se associem o conteúdo emocional e intelectualmente para ele. Segundo Hurlburt (2002), seria um erro considerar que, uma vez conquistada a atenção do leitor, o exercício chegou ao fim. É necessário que os estímulos produzam reações – emocionais ou intelectuais – para que tenha havido uma comunicação efetiva. De tal forma, o público afeta todos os aspectos da publicação, desde a estrutura das páginas até as cores e a integração entre elas.

Outro aspecto que deve ser levado em consideração em um projeto de design editorial e criação de uma publicação é o orçamento. Hurlburt (2002) afirma que o montante de dinheiro com que o designer poderá contar tem influência direta na escolha entre os elementos de design, como por exemplo a utilização ou não de cores e sua quantidade.

Quando o designer visualiza o projeto sob os aspectos citados – e com o inter-relacionamento entre eles – o resultado é uma experiência evocativa, emocional, útil, agradável e memorável.

Um design só pode ter resultado feliz se constituir a síntese de todos os dados úteis, traduzidos em palavras e imagens e projetados de forma dinâmica. O êxito depende muito da aptidão do designer em reunir os princípios básicos da comunicação visual com a destreza, a experiência acumulada e o talento inato. (HURLBURT, 2002, p. 94)

Tendo isso em vista, explorou-se através deste trabalho a utilização otimizada de recursos de design editorial que resultem em um produto compatível com o público e as necessidades de projeto, capaz de alcançar os seus objetivos, apontados anteriormente.

5.3 CARTILHA INFORMATIVA

As cartilhas, que possuíram um importante papel no processo de alfabetização de crianças (MORTATT, 2006), hoje agregaram a função de encobrir informações acerca de um assunto diverso. Segundo o dicionário Michaelis, a cartilha pode ser considerada um tratado elementar de qualquer matéria. Sendo assim, podem ser utilizadas para meios educativos, informativos, referenciais ou para orientação de um determinado público.

Através de análises pôde-se concluir que seu papel na propagação de conteúdo é bem difundido e pode ser visto através de inúmeras publicações oriundas tanto do setor público como do privado, constituem-se de publicações não seriadas, sistemáticas (não periódicas) que costumam seguir uma linha padrão de organização. Seu conteúdo costuma ser direto, e os elementos gráficos são usados de apoio ao texto, auxiliando na organização da publicação. Portanto, adequa-se às necessidades do projeto aqui abordado.

5.4 PESQUISA E ANÁLISE DE SIMILARES

Nesta etapa do projeto buscaram-se materiais que abordassem a temática de bem-estar animal. Nessa análise foram observadas questões quanto aos elementos gráfico editoriais e como eles interagem com o conteúdo. Essa fase projetual é de fundamental importância para compreensão de como o conteúdo é organizado, como é feita a comunicação, que tipo de linguagem é usada, entre outros, a partir de outros materiais produzidos nessa categoria.

Ao todo, analisaram-se 9 cartilhas informativas – que para a análise foram utilizados seus formatos digitais, mas, em sua maioria, são projetadas para impressão – tendo como critérios de avaliação a nomenclatura utilizada, quantidade de páginas, estilo de linguagem, imagens, cores, tipografia, layout, e conteúdo textual.

b. Similar 2: S.O.S. Melhor Amigo e Centro Universitário UNIARA

Figura 5 – Cartilha Como Cuidar do Seu Melhor Amigo.



Fonte: Disponível em:

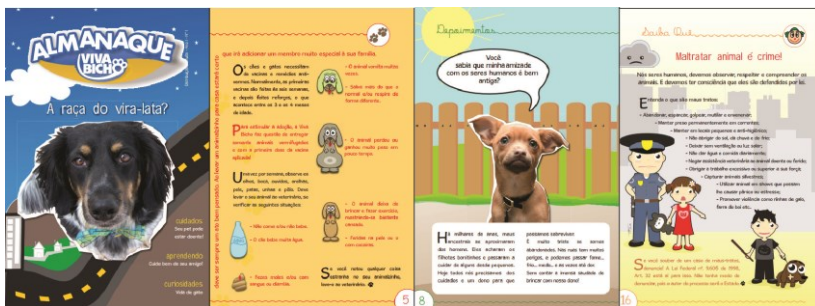
<<https://www.facebook.com/sosmelhoramigo/photos/pcb.837099973008381/837099673008411/?type=3&theater>> Acesso em: mar. 2016.

Considerações: com o total de 4 páginas, possui uma linguagem direcionada ao público infantil e faz uso de ilustrações para dar apoio ao conteúdo, e algumas poucas com função decorativa. Possui pouco volume de texto em tipografia não serifada em caixa alta e em um layout retangular com uma ou duas colunas por página, com abundante uso de cores. O que diferencia os títulos do resto do texto é o tamanho da fonte.

Conteúdo abordado: Adoção, Espaço, Alimentação, Veterinário, Atenção, Crescimento/Envelhecimento, Castração.

c. Similar 3: Viva Bicho

Figura 6 – Almanaque Educacional Viva Bicho.



Fonte: Disponível em: <<http://amevoce.com/publicidades/Almanaque-Viva-Bicho.pdf>> Acesso em: mar. 2016.

Considerações: com o total de 20 páginas, possui uma linguagem direcionada ao público infantil e faz uso de ilustrações para dar apoio ao conteúdo, e algumas poucas com função decorativa. Também faz uso de fotos em forma de colagens. Possui pouco volume de texto em tipografia não serifada descontraída que se assemelha às tipografias usadas em histórias em quadrinhos, e em um layout colunar com uma ou duas colunas por página, com abundante uso de cores. A hierarquia de informação se dá pelo uso de cores, diferenciação da tipografia e do tamanho da informação.

Conteúdo abordado: ONG Viva Bicho, Cuidados, História (Maus-Tratos), Passatempo, Abandono e Adoção, Vira Lata, Curiosidades, Crime: Maus-Tratos e Abandono.

d. Similar 4: Hospital e PUC-PR

Figura 7 – Cartilha Para o melhor amigo, o que há de melhor!.



Fonte: Disponível em:

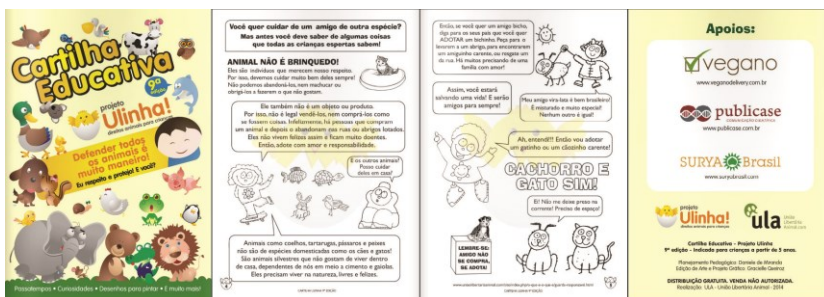
<<http://www.pucpr.br/arquivosUpload/637923451308683246.pdf>> Acesso em: mar. 2016.

Considerações: com o total de 8 páginas, possui uma linguagem direcionada ao público adulto e faz uso de ilustrações principalmente para fins decorativos, e poucas para dar apoio ao conteúdo. Possui grande volume de texto em tipografia não serifada, em um layout retangular com uma coluna por página, com abundante uso de cores. A hierarquia de informação se dá pelo uso de cores, diferenciação da tipografia e *boxes* de informação.

Conteúdo abordado: Apresentação, Benefícios do convívio, Dicas de Criação/Educação Canina, Castração, Prevenção de "Acidentes", Primeiros Socorros, Reeducação canina: ajuda especializada, Cadastro Municipal por Microchips.

e. Similar 5: União Libertária Animal

Figura 8 – Cartilha Educativa.



Fonte: Disponível em:

<<https://issuu.com/grupoula/docs/cartilhaulinha9educacao/1?e=3520836/9259142>

> Acesso em: mar. 2016.

Considerações: com o total de 28 páginas, possui uma linguagem direcionada ao público infantil e faz uso de ilustrações para dar apoio ao conteúdo, e poucas para fins decorativos, não possuindo uma identidade visual, o estilo das ilustrações varia de uma para outra. Possui grande volume de texto em várias tipografias não serifadas, em um layout retangular. Faz uso de cores principalmente na capa e na contracapa, sendo que na parte interna possui apenas a cor amarela em uma imagem de fundo. A hierarquia de informação é confusa devido à grande variação de fontes e tamanhos de informação.

Conteúdo abordado: Objetivos da Cartilha, Animal não é brinquedo, Incentivo a Adoção, Atividades (Colorir, circular...) Castração/Esterilização, Curiosidades, Alerta: Animais silvestres livres, Boicote aos Zoológicos e Circos com animais, Rodeio não é diversão, Incentivo ao Vegetarianismo, Maneiras de ajudar a defender os animais.

f. Similar 6: Proteste Associação de Consumidores

Figura 9 – Cartilha do Pet.



Fonte: Disponível em: <<http://www.proteste.org.br/familia/nc/noticia/baixa-as-cartilhas-da-proteste/download?resourceUri=EDB4F681329A9AECCD672940674701FC17626F44>> Acesso em: mar. 2016.

Considerações: com o total de 28 páginas, possui uma linguagem direcionada ao público adulto de maior nível de escolarização e poder aquisitivo. Faz uso de ilustrações para dar apoio ao conteúdo, e poucas vezes para fins decorativos. Possui grande volume de texto em tipografia não serifada, em um layout retangular com uma coluna por página, com pouco uso de cores. Usa duas cores nas páginas em que não há imagens. A hierarquia de informação se dá pelo uso de cores e tamanho da informação.

Conteúdo abordado: Introdução, Cuidados, Legislação, Higiene, Vacinação, Castração, Acidentes Domésticos, Hospitais público e veterinários solidários, Planos e Seguro-Saúde, Alimentação, Petshops, Daycare, Pet Walker, Adoção, Compra, Posse Responsável, Recebimento do Animal, Maus-Tratos, Transporte Seguro, Benefícios, Cão Guia, Sobre a Proteste.

g. Similar 7: Prefeitura de Curitiba

Figura 10 – Encarte Animal de estimação... não é brinquedo não!



Fonte: Disponível em: <

<http://www.protecaoanimal.curitiba.pr.gov.br/Publicacoes/encarte.zip>> Acesso em: mar. 2016.

Considerações: com o total de 16 páginas, possui uma linguagem direcionada ao público infantil, com uso de ilustrações para dar apoio ao conteúdo e para fins decorativos. Utiliza tipografia não serifada descontraída que se assemelha às tipografias usadas em histórias em quadrinhos, em um layout retangular com uma coluna por página, com policromia. A hierarquia de informação se dá pela diferenciação tipográfica, uso de cores e tamanho da informação.

Conteúdo abordado: Bem-Estar, Guarda Responsável (Cuidados, Castração, Chipagem...), Calendário de Vacinação, História em Quadrinhos, Passatempo, Agente Mirim.

i. Similar 9: Ministério da Saúde

Figura 12 – Gibi da Saúde - Guarda Responsável de Animais.



Fonte: Disponível em: <

http://bvmsms.saude.gov.br/bvs/periodicos/gibi_da_saude_ano1_n1.pdf> Acesso em: mar. 2016.

Considerações: com o total de 36 páginas, possui uma linguagem direcionada ao público infantil. Faz uso de ilustrações para dar apoio ao conteúdo. Possui volume moderado de texto em tipografia serifada, em um layout colunar com duas colunas por página, com uso abundante de cores. A hierarquia de informação se dá pelo uso de cores, diferenciação de tamanho e da tipografia e *boxes* de informação.

Conteúdo abordado: Quadrinho, Cuidados, História da Veterinária, Passatempo/Atividades, Curiosidades (Mitos e Verdades), Jogo de perguntas, Alerta: Não Abandone, Orientação: Animal Agressivo, Vacinação, Castração, Espaço - tem também informações de zoonoses e sobre animais peçonhentos, que não vem ao caso para essa análise.

Como considerações gerais tem-se que o nome mais utilizado para designar esse tipo de publicação, pelas peças analisadas, é Cartilha, mas também pode ser chamada de Almanaque e Encarte. O número de páginas varia entre 4 e 36, sendo os que mais se repetem 16 e 28, variando conforme a quantidade de conteúdo e a quem a peça se destina, visto que algumas possuem atividades e histórias em quadrinho para o público infantil, o que acarreta em um número maior de páginas. O conteúdo pode variar em algumas, mas de modo geral abordam as principais questões de bem-estar animal, como alimentação, saúde e castração.

As peças analisadas têm suas linguagens voltadas principalmente ao público infantil, e utilizam muitas cores, principalmente nas ilustrações. Essas ilustrações são a principal forma de imagem servindo como um apoio ao conteúdo textual, apenas em uma cartilha analisada utilizou-se de fotografias para compor a peça, e mesmo nessa as fotos foram utilizadas em conjunto com as ilustrações através de colagens. Vale ressaltar que os animais estão representados de forma feliz, até mesmo sorrindo, e só são representados de forma diferente caso seja necessário por questões demonstrativas de maus tratos, abandono, agressividade, entre outros.

A tipografia é majoritariamente sem serifa, possuindo uma para os textos e outra para os títulos. Os níveis de hierarquia de informação são representados por essa diferenciação tipográfica, mas também pela diferenciação do tamanho da informação e pela cor. As páginas possuem uma ou duas colunas, com tamanhos e formatos de página semelhantes entre si.

Pode-se perceber que as peças do gênero apresentam os conteúdos de forma superficial e com ilustrações infantilizadas. Também nota-se que a disposição da informação não possui ferramentas que facilitem a consulta do conteúdo, como resumos, destaques, entre outros elementos. De modo geral, elas também não apresentam soluções rápidas e práticas para o leitor, por exemplo, como proceder para realizar uma denúncia de maus-tratos e abandono. Materiais com foco para um público adulto, que guiem o leitor por conteúdos mais extensos, e facilitem a navegação, são escassas. Deste modo, a partir dessa análise produziu-se um quadro (Quadro 1) com alguns requisitos e as estratégias para suprir as necessidades a serem explorados na cartilha para diferenciá-la das demais.

Quadro 1 – Requisitos com base na Análise de Similares

Requisito	Estratégia
Linguagem adequada ao público	Fotografias. Conteúdo objetivo. Uso dos termos técnicos – mesmo que “traduzidos” posteriormente. Animais adultos e reais.
Facilitar a assimilação e consulta da informação	Uso de boxes estratégicos. Destaque de texto. Glossário de termos. Agenda. Aproximação de conteúdos que se relacionem – fluxo lógico de informação (ex.: castração e preços sociais em sequência).
Apresentar soluções (de leitura) práticas	Agenda. Indicações. Apontamentos. Destaques. Boxes.

Fonte: Desenvolvido pela autora (2016).

6. DETERMINAÇÃO DE OBJETIVOS DE PROJETO

6.1 CONTEÚDO

A partir das pesquisas e análises realizadas, pôde-se concluir que a fim de contribuir com o controle populacional de cães e gatos e na melhoria de bem-estar animal na cidade de Florianópolis, alguns assuntos principais devem ser abordados na cartilha. Na tabela abaixo pode-se ver quais são as áreas de conteúdo, com uma breve descrição do que é tratado, e com o parceiro ideal para produção textual de cada parte.

Quadro 2 – Conteúdo

	Detalhamento	Parceiro Responsável
Alimentação	Alimentação correta	Veterinária
Higiene	Cuidados com higiene	Veterinária
Espaço	Necessidade de espaço para o animal circular e restrição de espaço	Veterinária
Vacinação	Principais vacinas, guia de vacinação	Veterinária
Castração	Importância da castração, benefícios, etc	OBA
Doenças	Principais sintomas, como identificar e o que fazer	Veterinária
Preços Sociais	O que é e onde encontrar	OBA e Veterinária
Comportamento	Dicas de educação animal	Veterinária
Maus Tratos	Lei, como identificar e ajudar	OBA

Abandono	Lei, efeito no ambiente e apelo emocional	OBA
Adoção	Incentivo, onde adotar e qual o procedimento	OBA
Prefeitura	Samuvet, castração gratuita no DIBEA e onde procurar informações	DIBEA

Fonte: Desenvolvido pela autora (2016).

Apesar de os parceiros terem aceito produzir os conteúdos designados, os mesmos não conseguiram encaminhá-los a tempo e de forma adequada para serem aplicados na cartilha, de acordo com o cronograma do projeto. Portanto, para a apresentação do projeto foi necessário partir de conteúdos não inéditos, com uma busca aprofundada em matérias já publicadas e também na própria pesquisa aqui apresentada. Para a reprodução futura da cartilha, serão colhidos os textos conforme apontado no Quadro 2 e feitas as devidas revisões e ajustes.

Os textos utilizados para a produção do protótipo podem ser vistos no Apêndice B.

6.2 ESTRUTURA TÉCNICA

Para Ribeiro (2007), uma publicação é composta de dois tipos de elemento: os materiais e textuais. Nos primeiros, estão compreendidos elementos físicos do impresso, como a capa, sobrecapa, orelhas, guardas e lombada. Nos elementos textuais há a subdivisão em elementos pré-textuais (Folha de rosto, dedicatória, epígrafe, sumário, prefácio, agradecimentos, introdução, entre outros), textuais (desenvolvimento e conclusão) e pós-textuais (posfácio, apêndice, glossário, bibliografia, índice, colofão).

A partir do exposto, analisou-se a necessidade de cada parte para suprir os objetivos de projeto, e decidiu-se por trabalhar com a capa como único elemento material da cartilha. Já para elementos pré-textuais, percebeu-se a necessidade de uma página de apresentação da publicação,

introduzindo brevemente o leitor ao conteúdo. No miolo, os elementos textuais correspondem ao desenvolvimento dos tópicos abordados, e em seguida tem-se os pós-textuais, onde decidiu-se por uma agenda com os principais contatos citados durante o texto, para o leitor poder acessar esses dados de modo rápido e prático, pelo mesmo motivo um mini glossário é apresentado a seguir, com os principais termos e significados que podem ser úteis para sanar dúvidas do público. Pensando em um modo de motivar o público a continuar usando o material ainda mais, pensou-se em adicionar ainda um calendário simplificado – de modo que não aponte ano e dias da semana, para ser atemporal – para acompanhamento de vacinações, com posterior espaço para anotações do que for considerado pertinente. A estrutura técnica final da cartilha pode ser vista na Figura 13.

Figura 13 – Estrutura Técnica da publicação.

Materiais	Capa
Pré-Textuais	Apresentação
Textuais	Textos
Pós-Textuais	Agenda Mini Glossário Calendário Caderno de Anotações

Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

Desse modo, pelo espelho e fluxograma (Figura 14), planejou-se a disposição do conteúdo da cartilha, de modo a seguir um sentido lógico em que os tópicos se inter-relacionassem, tornando a leitura mais fluida e de fácil assimilação. Ele ainda auxiliou posteriormente no processo de diagramação e na visualização do número total de páginas que deveriam ser feitas.

7.2 CONCEITUAÇÃO

Com base nos objetivos gerais, na análise de diagnóstico, público e similares do projeto, definiram-se quatro conceitos centrais para a publicação, de modo a nortear a definição dos elementos gráfico-editoriais do material. Esses conceitos são contemplados pelo produto final em sua comunicação a partir de algumas ferramentas de design, e são explicados a seguir.

- **Amigável:** O material precisa ser convidativo ao leitor, de forma que ele se sinta acolhido e sua atenção cativada, visto que a publicação trata de um assunto delicado que muitas vezes pode espantar o público-alvo.
- **Acessível:** A publicação é informativa, e considerando-se o público-alvo, sua linguagem visual deve ser mantida simples, clara, descomplicada, de fácil acesso e assimilação, e a peça deve se encaixar no estilo de vida do leitor.
- **Responsável:** O assunto demanda que o leitor perceba a seriedade da temática, e compreenda que há conhecimento com respaldo científico de especialistas no que está sendo passado para ele através do material, mesmo se não citadas fontes.
- **Motivador:** Com as informações passadas, deve-se incentivar e auxiliar o leitor a realizar o proposto de forma prática e mantendo-o motivado, desse modo gerando mudança e chegando aos objetivos do projeto.

A definição de tais conceitos é fundamental para que o material se alinhe às expectativas e necessidades de projeto identificados anteriormente. É a partir deles que importantes decisões quanto aos

elementos estético-formais são tomadas, tais quais tipografia, cores, formato, layout, entre outros, atribuindo assim significados à publicação de modo que os objetivos de projeto sejam alcançados.

Para auxiliar na materialização dos conceitos no material, decidiu-se por produzir um esquema visual, baseado na tabela visual de Peter Philips (2008), para associa-los à determinadas estratégias de design que os representem graficamente.

Quadro 3 – Conceituação

Conceito	Estratégias de Design
Amigável	Tipografia arredondada e sem serifa. Cores quentes. Uso de imagens. Imagens “alegres”.
Acessível	Hierarquia de informação bem definida. Uso de cores para reforço de informação. Textos curtos e objetivos. Separação estratégica de conteúdo. Ligações entre conteúdo relacionados. Tamanho de tipos grande. Formato de página pequeno, de fácil manuseio. Glossário de termos. Agenda de Contatos. Imagens ilustrativas do conteúdo.
Responsável	Imagens não infantilizadas. Azul. Citar fontes e contatos. Ligações entre conteúdo relacionados. Agenda de contatos. Espaços em branco.
Motivador	Infográficos. Destaque de atitudes que podem ser tomadas. Folhas de anotações de acompanhamento. Calendário atemporal. Acabamento na capa e contracapa.

Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

Em seguida, decidiu-se por representar visualmente os conceitos da publicação a partir de três painéis, definidos a partir do método de Baxter (1998), e apresentados a seguir.

a. Painei Estilo de Vida

Figura 15 – Painei Estilo de Vida.

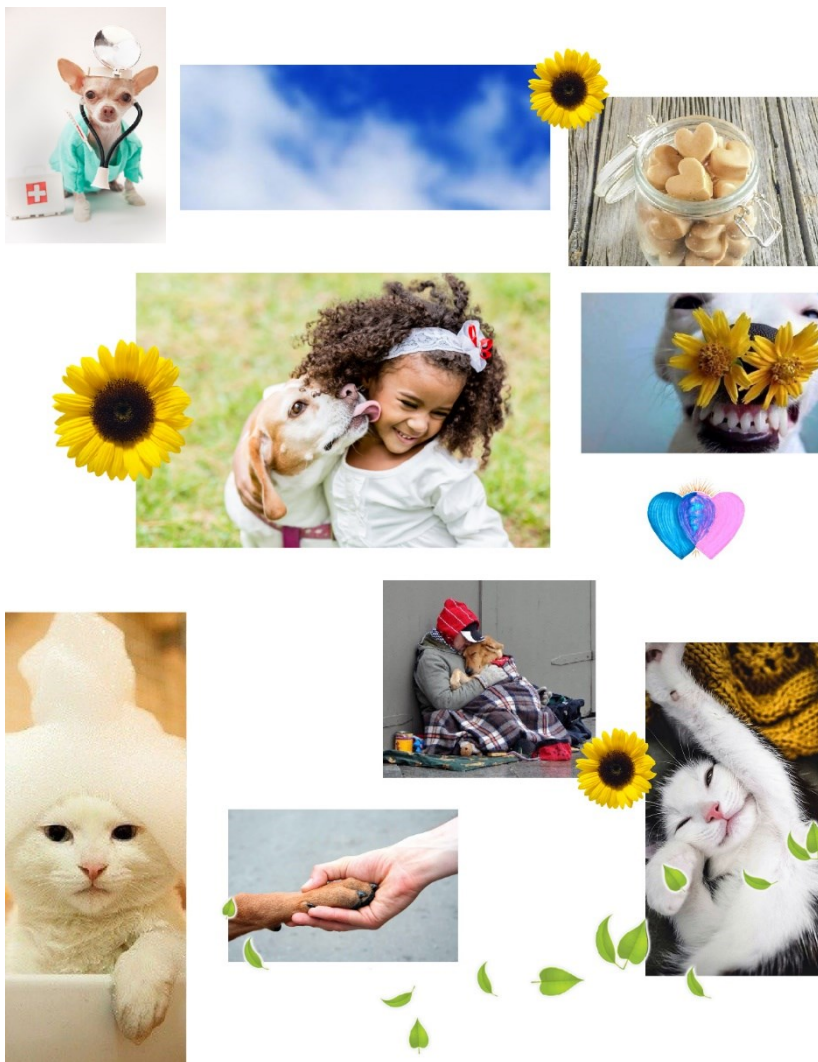


Fonte: Desenvolvido pela autora (2016).

Palavras-chave: Simplicidade, comunidade, informação limitada, oralidade, cultura popular.

b. Painele Expressão do Produto

Figura 16 – Painele Expressão do Produto.

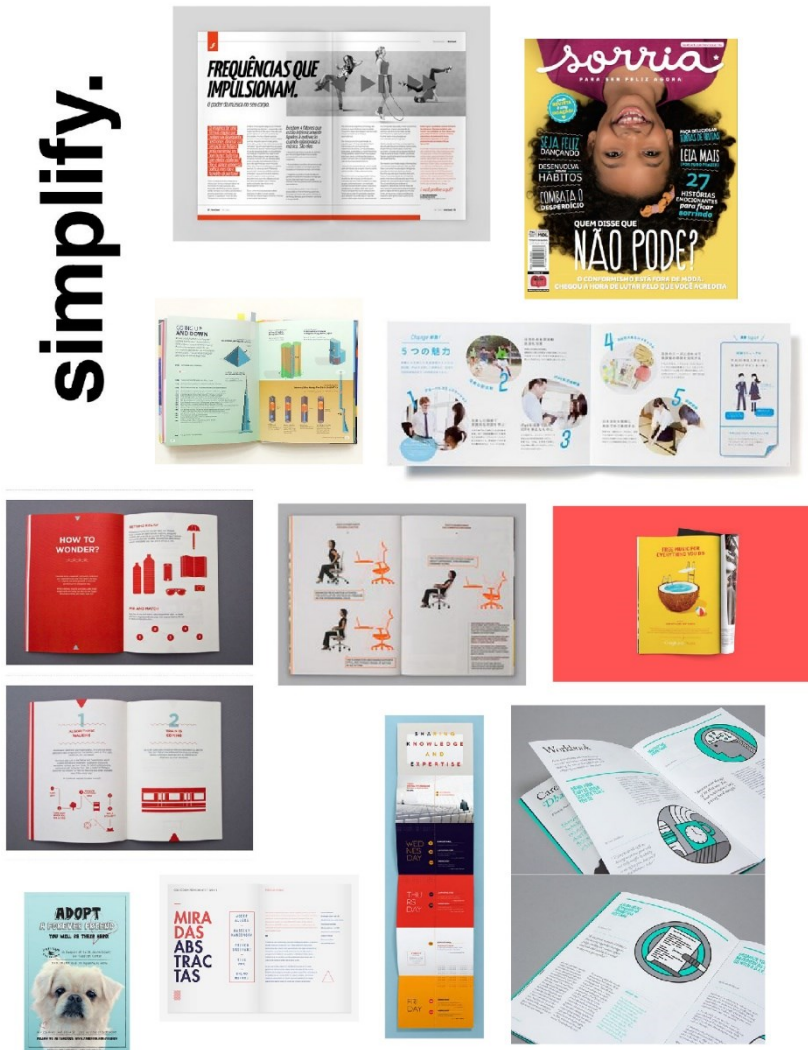


Fonte: Desenvolvido pela autora (2016).

Palavras-chave: Proximidade, amigabilidade, cuidados, leveza, responsabilidade, bem-estar, relação emocional.

c. Painel Tema Visual

Figura 17 – Painel Tema Visual.



Fonte: Desenvolvido pela autora (2016).

Palavras-chave: Simplicidade, organização, hierarquia, diferenciação de pesos, leveza, imagens como reforço do conteúdo, com possibilidade de descontração, apelando para o emocional, chamativo.

Apresentado na Figura 15, o painel estilo de vida procurou, através do uso de imagens selecionadas, sintetizar o universo no qual o público-alvo se encontra inserido: um ambiente de simplicidade, permeado pela cultura popular onde se dá grande valor à comunicação oral e as mídias de massa como principais fontes de informação. Além disso, tem-se como outro elemento principal dessa composição a ideia de comunidade, visto que neste meio observa-se um forte auxílio mútuo que une os indivíduos. Destaque também para elementos dos seus cotidianos, como o ônibus e o relógio, que representam o dia-a-dia agitado no qual a comunicação deve entrar com acessibilidade e cativar a atenção do usuário.

A partir do painel expressão do produto, exposto na Figura 16, representou-se a relação do produto e do público com o conteúdo e a emoção a ser transmitida com a publicação. Desse modo, pode-se notar o uso de elementos que reforçam a leveza com que o assunto deve ser tratado e a noção de bem-estar que é presente no material com imagens de animais alegres e confortáveis, de modo a aproximar o público da temática e faz-lo questionar os cuidados e responsabilidades necessários.

Com o painel tema visual, na Figura 17, foram representadas publicações que expressam elementos gráficos e também características que devem ser exploradas e podem ser aplicados ao produto final. Dessa forma, as imagens mostram publicações onde faz-se uso bem estruturado de hierarquia de informação tornando o conteúdo simples e bem organizado. A integração dos elementos imagéticos e textuais traz leveza ao layout e reforça a mensagem a ser passada ao público quanto ao conteúdo. Em síntese, os elementos editoriais apresentados auxiliam na transformação do material em uma peça gráfica efetiva, relevante ao leitor.

7.3 NOME

Para nomear o material, buscou-se por um título que englobasse os conceitos definidos para a publicação e comunicasse rapidamente o conteúdo do material. Desse modo, chegou-se ao seguinte nome:

Cães e gatos: uma cartilha pra ajudar você a cuidar bem deles!

Decidiu-se por inserir “Cães e Gatos” no nome, visto que o material trata de cuidados quanto à esses animais e assim comunica prontamente o conteúdo da publicação. Definiu-se também a utilização do termo Cartilha, sendo ele bem difundido popularmente como

representação de peças educativas, seguida pelos termos “ajudar você a cuidar bem deles”, mostrando um tom amigável, acessível e motivador.

7.4 PAINÉIS DE REFERÊNCIAS

Ainda para auxiliar na materialização da cartilha, buscou-se publicações que se assemelhassem tematicamente com o projeto. Essas publicações foram salvas e com elas montou-se dois painéis, um para capa, outro para o miolo, que serviram como base de consulta para encontrar soluções visuais.

Figura 18 – Painel de Referências de Capa



Fonte: Desenvolvido pela autora (2016).

Figura 19 – Pannel de Referências de Miolo



Fonte: Desenvolvido pela autora (2016).

O painel de referências de capa mostra imagens de cães e gatos geralmente sozinhos – sem humanos. Essas imagens encontram-se majoritariamente recortadas e aplicadas em um fundo branco ou azul. Os títulos variam entre pequenos e alinhados ao canto direito da página, ou grandes e centralizados no topo. Para as informações textuais, há um grande uso de destaque pela cor amarela, e também por uma faixa que pode ser localizada na margem superior ou inferior.

Para o miolo, tem-se como referências o uso de elementos não textuais, tais quais fotos e ilustrações integrados ao texto, boxes e grifos dando destaque à algumas informações.

8. DESENVOLVIMENTO DA PROPOSTA DE DESIGN

8.1 PROJETO GRÁFICO-EDITORIAL

O desenvolvimento do projeto gráfico-editorial faz parte das atividades do processo de produção e planejamento da linguagem visual de uma publicação, sendo definido por Castro e Sousa (2013, p.03) como “um plano que determina os aspectos técnicos e gráfico-visuais, decorrentes da composição visual do conteúdo (diagramação e layout) e do processo de produção digital ou de impressão e acabamento do produto gráfico-editorial.”. Afirma-se ainda que

O projeto e o produto gráfico-editorial devem primar pela: (1) ergonomia visual, que trata do planejamento estético; (2) ergonomia cognitiva, que trata do planejamento simbólico, visando garantir boas condições de leitura e interpretação da semântica gráfico-visual e do conteúdo verbal do produto editorial; (3) ergonomia funcional, que trata da acessibilidade e da usabilidade na interação entre os usuários e o produto gráfico-editorial. Entretanto, esses três parâmetros não são independentes entre si. (CASTRO e SOUSA, 2013, p. 02)

Compreende-se então que a estrutura de um projeto gráfico-editorial se constitui de elementos como tipografia, cor, imagem, grafismos, grids, diagramas, entre outros, que devem ser planejados levando-se em consideração princípios matemáticos, ergonômicos, e socio-culturais, para resultar em uma publicação adequada às necessidades de projeto, bem estruturada, legível e equilibrada.

Para um planejamento eficiente, decidiu-se por estabelecer um ponto de partida e uma sequência lógica de atividades, para levar à um resultado consistente. Portanto, foi feito o uso da metodologia apresentada por Castro e Sousa (2013) na publicação *A Tipografia como base do projeto gráfico-editorial*, onde considera-se a tipografia como o elemento primordial que funda e caracteriza a gramática do design gráfico, formando uma proposta de desenvolvimento a partir da definição contextualizada da fonte do projeto. A metodologia sugere as seguintes etapas:

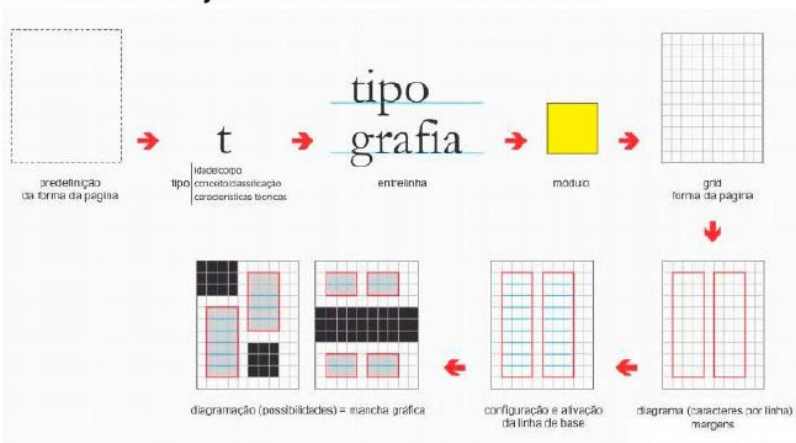
1. Predefinição da forma da página;
2. Definição da tipografia;
3. Estabelecimento da entrelinha;
4. Determinação do módulo;
5. Dimensionamento da forma da página e construção do grid;
6. Representação do diagrama (largura de colunas e margens);
7. Configuração e ativação da linha de base.

O processo pode ser visto através da representação visual das etapas na Figura 20, e suas etapas estão explanadas a seguir, juntamente aos seus respectivos desenvolvimentos.

Figura 20 – Esquema visual da metodologia utilizada para a estruturação do projeto gráfico-editorial da publicação.

aula 04 – Bases conceituais e construtivas do projeto gráfico/parte 2

ESTRUTURAÇÃO DO PROJETO GRÁFICO



Apesar de tais aspectos relacionados configurarem-se em uma sequência, eles devem ser definidos simultaneamente, adaptando suas proporções mediante os valores obtidos.

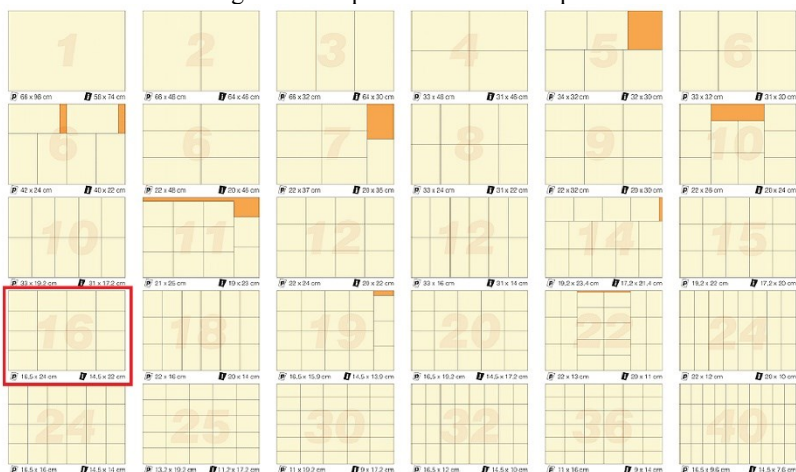
PLANEJAMENTO GRÁFICO-EDITORIAL - LUCIANO DE CASTRO

Fonte: Castro e Sousa (2013).

8.1.1 Predefinição da Forma da Página

Para definir o formato final da página, em um primeiro momento considerou-se realizar a pré-definição de um formato que se adequasse às necessidades gráfica-editoriais do projeto – apontadas pelos dados coletados acerca do público e dos similares, pela natureza do conteúdo e pelos conceitos definidos para a cartilha – e também às restrições orçamentárias. Esse tamanho deveria ser de fácil manuseio e transporte, e otimizado para bom aproveitamento do papel na impressão. Tendo como base o formato de folha BB – de 660 x 960mm, é o mais utilizado por gráficas para impressões offset – chegou-se à conclusão de que um tamanho de página de 148 x 210mm se adequaria bem à proposta, cabendo no formato de corte 16 (165 x 240mm), onde é possível imprimir 16 folhas da publicação, frente e verso, totalizando 32 páginas por vez. Esse formato permite o total aproveitamento do papel visto que perde-se as margens para as marcas de pinça, margens, barra de controle e sangria.

Figura 21 – Aproveitamento de Papel.



Tamanho do pedaço de papel

Tamanho da imagem a ser impressa

Fonte: <http://www.primacorgrafica.com.br/img/aproveitamento.gif>

8.1.2 Definição da Tipografia

A tipografia pode ser considerada um dos maiores focos na criação de uma publicação, visto que ela está diretamente ligada a questões como legibilidade, hierarquia e clareza, mas também a questões não verbais e subjetivas, de modo a dar voz ao conteúdo, e assim, especificar significados ao material (SAMARA, 2011). Neste projeto ainda tem sua importância enfatizada, pois a partir da escolha tipográfica é que se deu o planejamento estrutural do projeto gráfico.

Para seleção das tipografias adequadas ao projeto, utilizou-se a Matriz de Seleção Tipográfica e o Modelo de Apoio à Seleção Tipográfica (MAST)³, que está organizada em cinco etapas, sendo elas: contexto do problema, critérios, hierarquia, busca e avaliação.

8.1.2.1 Contexto do Problema

O contexto do problema diz respeito à análise de briefing do projeto, para se ter total compreensão do conteúdo, do público, das necessidades do material, como este será materializado, entre outros. Esta análise foi feita a partir da pesquisa de diagnóstico aqui apresentada, revendo o objetivo do conteúdo, o perfil do público-alvo e pensando nas circunstâncias de manuseio e leitura, e também a partir da análise de conteúdo, suporte e licenças de uso.

Em síntese, as fontes selecionadas destinam-se aos textos e aos títulos de uma cartilha que instrui sobre guarda responsável de cães e gatos, para um público de baixa escolaridade e pouco acesso a informação, que não possui hábitos de leitura e terá contato com o conteúdo através da distribuição do material pela cidade de Florianópolis. O orçamento para a produção é *restrito*.

8.1.2.2 Critérios

Essa etapa consiste na escolha dos critérios pertinentes ao projeto, sendo que estes variam entre aspectos formais e funcionais, estéticos, técnicos e econômicos, e são apresentados a seguir.

³ Processo de seleção tipográfica orientado por modelo e material de apoio que está sendo desenvolvido pela Profª. Mary Vonni Meurer em sua pesquisa de doutorado no programa de pós-graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina. O material ainda não foi publicado, apenas disponibilizado à aluna.

A **legibilidade** diz respeito ao design dos tipos e a clareza em seus caracteres, e é associada à características físicas inerentes ao tipo, tais como altura-x, as formas dos caracteres, o contraste nos traços e o peso, e também pode ser reforçada com o uso apropriado de recursos como entrelinha e alinhamento (AMBROSE; HARIS, 2011), favorecendo o reconhecimento dos caracteres

Pensando na função que a fonte terá no texto, os níveis de hierarquia do conteúdo, os idiomas a serem explorados, bem como se há símbolos a serem utilizados, a fonte é escolhida com as **variações e recursos** que se adequem a essas necessidades. Segundo Dehon e Rocha (2006), importa para os projetos de maior complexidade e/ou abrangência – como gráfico-editoriais – considerar a existência de variações de peso, largura e inclinação. Quanto aos recursos, Jury (2007) define uma série básica de caracteres necessários para qualquer texto longo, sendo eles os seguintes recursos: maiúsculas, minúsculas, algarismos alinhados, algarismos não alinhados ou old style, sinais de pontuação, versaletes, diacríticos, caracteres matemáticos, símbolos monetários, caracteres de referências, abreviaturas, caracteres de ligadura e, além do romano e o itálico, no mínimo mais duas variações de espessura.

Os **aspectos históricos e culturais** fazem relação direta com a época e o lugar em que os tipos foram produzidos. De acordo com Samara (2010) diferentes estilos tipográficos tornaram-se populares ou foram descartados ao longo do tempo o que resulta em associações históricas, movimentos culturais e localizações geográficas que interferem diretamente na percepção destes tipos, e podem ser usados propositalmente para fazer alusões à determinadas épocas – ou não, caso a escolha seja pela neutralidade.

Segundo Lima e Gonçalves (2014), a **expressão** diz respeito ao que o desenho dos caracteres representa em termos de história, cultura e estilo. Desse modo, a expressão da fonte pode servir como uma forma de atrair a atenção do leitor e comunicar o contexto da mensagem, mesmo antes da leitura (SAMARA, 2011), ou ainda como um meio de influenciar na assimilação de informações conforme as emoções que desperta no leitor (AMARE; MANNING, 2012).

A **qualidade** de uma fonte está relacionada à três aspectos: qualidade da ideia (a proposta), qualidade do desenho (desenvolvimento dos caracteres) e qualidade técnica (ajuste dos parâmetros métricos) (ROCHA, 2012). Os dois últimos aspectos são, no entanto, os mais relevantes para uma seleção tipográfica, podendo interferir diretamente na legibilidade e leiturabilidade do texto, interferindo na mancha gráfica. Para avaliar a qualidade de uma fonte é necessário aplicá-la em tamanhos

diferentes de texto, observar o kerning, o desenho das curvas, a adaptação aos diversos tamanhos, entre outros, medidas as quais foram tomadas para analisar este critério, para garantir um material adequado.

O **suporte** diz respeito a adequação da fonte ao meio em que esta será veiculada. Em meios digitais, por exemplo, há a necessidade de recursos como *hinting*, que interfere e otimiza a visualização. Já em meios impressos, podemos citar a uso do recurso *ink trap*, reentrâncias para acomodar a tinta nos vértices do caractere, que nada mais é do que um ajuste para garantir uma impressão mais adequada dos tipos. Para impressos também deve-se considerar o papel a ser utilizado, pois devido aos níveis variados de absorção de tinta em diferentes papéis, a qualidade dos tipos pode ser prejudicada.

O **licenciamento** corresponde às questões acerca dos direitos de uso e as licenças. O direito de uso de uma fonte ou família tipográfica possui basicamente cinco categorias: livre, livre para uso pessoal, fontes do sistema operacional, fontes pagas e proprietárias (LIMA; GONÇALVES, 2014). Há vários tipos de licença, portanto o designer deve sempre observar quais são suas necessidades para o projeto, a licença que contempla essas necessidades, e o orçamento para adquiri-la, caso seja paga.

A partir da identificação dos direitos de uso e das necessidades do projeto, deve-se identificar quanto dinheiro há disponível para ser investido na aquisição das licenças necessárias, e se esses custos são compatíveis. O critério **Investimento** funciona como um mapeamento de orçamento, e para analisar as fontes a partir dele pode-se estabelecer o preço como parâmetro.

Para a seleção tipográfica dos títulos, considerou-se adequado adicionar um novo critério que analise a relação das fontes pré-selecionadas da categoria com a fonte selecionada para o texto, para que desse modo seja avaliado o modo como as duas se relacionam, o que é um fator de grande importância para o projeto gráfico. Esse critério foi aqui nomeado de Contraste, por avaliar, de modo geral, a relação de contraste visual entre as duas tipografias, para gerar um material visualmente interessante.

Um resumo dos critérios, juntamente com os questionamentos que devem envolver cada item e com as principais características a serem analisadas, podem ser vistos no Quadro 4, a seguir.

Quadro 4 – Critérios de Seleção Tipográfica

Critério	Questionamento	Análise
Legibilidade	A fonte é legível para o público-alvo nas condições (tamanho e volume de texto) em que será usada na publicação?	<p>a) proporções (altura-x, ascendentes e descendentes, espaço interno);</p> <p>b) métricas (espacejamento e kerning);</p> <p>c) mancha tipográfica (peso e contraste do traço).</p>
Variações e Recursos	A fonte faz parte de uma família tipográfica com as variações e recursos necessários para atender as demandas do conteúdo?	<p>a) variações (postura, largura e peso);</p> <p>b) recursos tipográficos (gerais e específicos);</p> <p>c) conjunto (homogeneidade entre as variações).</p>
Aspectos Histórico-Culturais	A fonte faz referência a um contexto histórico ou cultural específico?	<p>a) referências culturais (relação simbólica);</p> <p>b) estilo (classificação tipográfica);</p> <p>c) referencial histórico.</p>
Expressão	A fonte expressa graficamente atributos de personalidade estabelecendo uma relação emocional ou simbólica com o leitor?	<p>a) desenho dos caracteres (percepção formal);</p> <p>b) contexto do projeto em relação ao público e a empresa;</p>

Qualidade	A fonte mantém a unidade de estilo e desenho entre os caracteres, além do ajuste correto das métricas em diferentes tamanhos?	a) desenho dos caracteres (diferenciação e unidade entre os caracteres); b) métricas (espacejamento e kerning); c) detalhes (em diferentes tamanhos);
Suporte	A fonte apresenta boa renderização nos suportes onde será usada?	a) renderização (hinting, dispositivos e impressão); d) desenho dos caracteres (adequação ao suporte).
Licenciamento	A fonte possui condições de licenciamento adequadas as necessidades do projeto?	a) política de uso; b) necessidades do projeto (customização da fonte, fornecedores com acesso ao arquivo e licença web);
Investimento	A fonte é comercializada por um custo compatível com o orçamento do projeto?	a) licenças necessárias (número de máquinas onde será instalada e custo por máquina).
Contraste (critério exclusivo para seleção tipográfica para títulos)	A fonte gera bom contraste visual com a fonte textual do projeto gráfico?	a) diferenciação da fonte selecionada para o texto.

Fonte: Desenvolvido com base no MAST (2016).

8.1.2.3 Hierarquia

Após a análise dos critérios aqui apresentados e levando em consideração suas adequações ao briefing do projeto, estabeleceu-se uma hierarquia de importância através de pesos, que variam entre 1 e 5, indo do menos para o mais relevante.

Considerando a ausência de recursos para a obtenção de licenças de uso, os critérios de Licenciamento e Investimento foram utilizados como determinantes na pré-seleção, de modo que foi um fator analisado ainda na busca, e as tipografias que não se adequavam à demanda de pertencer à uma categoria livre foram descartadas. Os demais critérios foram divididos entre Fonte para Texto e Fonte para Título, visto que são utilizadas tipografias diferentes para cada.

a. Fonte para Texto

Para o projeto da cartilha, uma boa legibilidade é fator de fundamental importância, visto o público-alvo a ser trabalhado e os objetivos aqui propostos. Tendo em vista a importância desse critério, optou-se por utilizar o critério de legibilidade com um fator pré-determinante de seleção tipográfica, procurando por uma boa diferenciação dos caracteres, um tamanho mediano das ascendentes e descendentes, uma altura-x de aproximadamente 1/3, contraste moderado, e sua adequação à diferentes tamanhos de texto. Desse modo, apenas tipografias legíveis foram selecionadas para serem analisadas posteriormente na matriz, com peso 5, juntamente com os outros critérios.

Qualidade e Suporte também receberam peso 5, devido à como esses fatores podem influenciar na legibilidade e na leiturabilidade dos textos, sendo analisados a partir das reentrâncias dos caracteres, bem como o resultado dos testes de impressão.

Sendo um projeto gráfico editorial, considerou-se de grande importância a disponibilidade de uma família que inclua romanos, itálicos e negritos, bem como os recursos apontados por Jury (2007), comentados anteriormente, e as pontuações presentes na língua portuguesa, língua a qual o texto está escrito. Assim, definiu-se peso 4 para Variações e Recursos.

Não há a necessidade de associação à uma determinada cultura e período histórico para o projeto gráfico, portanto buscou-se neutralidade histórica-cultural, porém, não sendo um fator de extrema determinância. Desse modo, Aspectos Históricos e Culturais recebeu peso 3.

Uma expressão amigável, que seja convidativa para o leitor e produza estímulos e reações – emocionais e intelectuais – para uma boa

comunicação, é necessária para suprir as necessidades do projeto. Buscando um equilíbrio entre legibilidade e identidade da publicação, definiu-se para Expressão peso 3.

Tabela 1 – Hierarquia Texto

Critério	Peso
Legibilidade	5
Qualidade	5
Suporte	5
Variações e Recursos	4
Expressão	3
Aspectos Histórico-Culturais	3

Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

b. Fonte para Título

Assim como para o Texto, na seleção tipográfica para o Título o critério de legibilidade é de extrema importância, sendo utilizado como fator pré-determinante, e posteriormente reavaliado com peso 5 a partir das mesmas características citadas para o texto.

Por se destinar apenas para Títulos, a forte expressividade da tipografia é necessária para o projeto, portanto recebeu peso 5. Também por este motivo, não é necessário que a tipografia apresente variações. No entanto, são necessários alguns recursos, como por exemplo sinais de pontuação e diacríticos, portanto determinou-se para Variações e Recursos peso 3. A critério de Contraste recebeu peso 5, de modo que seja avaliada a boa relação da fonte de título com a fonte do texto.

Assim como para o Texto, Qualidade e Suporte receberam peso 5, devido à como esses fatores podem influenciar na legibilidade e na leiturabilidade dos textos. Também buscando neutralidade histórica-cultural, porém, não sendo um fator de extrema determinância, Aspectos Históricos e Culturais recebeu peso 3.

Tabela 2 – Hierarquia Texto

Critério	Peso
Legibilidade	5
Qualidade	5
Expressão	5
Suporte	5
Contraste	5
Variações e Recursos	3
Aspectos Histórico-Culturais	3

Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

8.1.2.4 Busca

A partir da definição de hierarquia, iniciou-se o processo de busca por fontes para serem avaliadas a partir de um processo de eliminação por aspectos, em primeira instancia pelas licenças, seguida pela legibilidade, e em um terceiro momento pela expressão – visto que são os critérios mais rapidamente identificáveis. Devido aos textos serem curtos, com comprimentos de linhas igualmente curtos, e também ao briefing e aos conceitos da publicação já explanados, definiu-se que outro aspecto analisado na busca seria a ausência de serifas.

Com algumas fontes pré-selecionadas, estas foram testadas em textos variados de modo a fazer novamente uma eliminação, que resultou no total de 8 fontes para avaliação para o texto, e 8 para o título, apresentadas nas Figuras 21 e 22, respectivamente.

Figura 22 – Fontes para o texto.

Asap ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789 (!@#%\$' &.,?;:)	Signika ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789 (!@#%\$' &.,?;:)	Lato ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789 (!@#%\$' &.,?;:)
Source Sans Pro ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789 (!@#%\$' &.,?;:)	Open Sans ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789 (!@#%\$' &.,?;:)	PT Sans ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789 (!@#%\$' &.,?;:)
Istok ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789 (!@#%\$' &.,?;:)	Noto Sans ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789 (!@#%\$' &.,?;:)	

Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

Figura 23 – Fontes para o título.

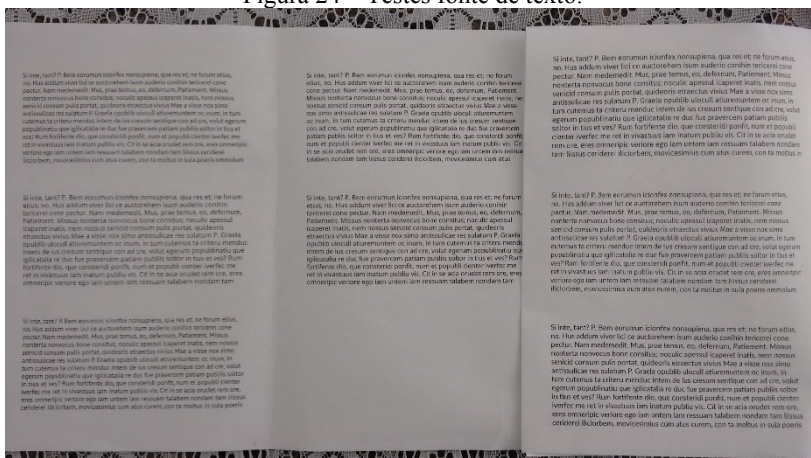
Kitten Slant ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz (!@#%\$' &.,?;:)	Amiable ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789 (!@#%\$' &.,?;:)	Maritima Tropical Neue ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789 (!@#%\$' &.,?;:)
Tabitha ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789 (!@#%\$' &.,?;:)	Linotte ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789 (!@#%\$' &.,?;:)	Quenda ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789 (!@#%\$' &.,?;:)
Sniglet ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789 (!@#%\$' &.,?;:)	Notarized Openly Script St ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789 (!@#%\$' &.,?;:)	

Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

8.1.2.5 Avaliação

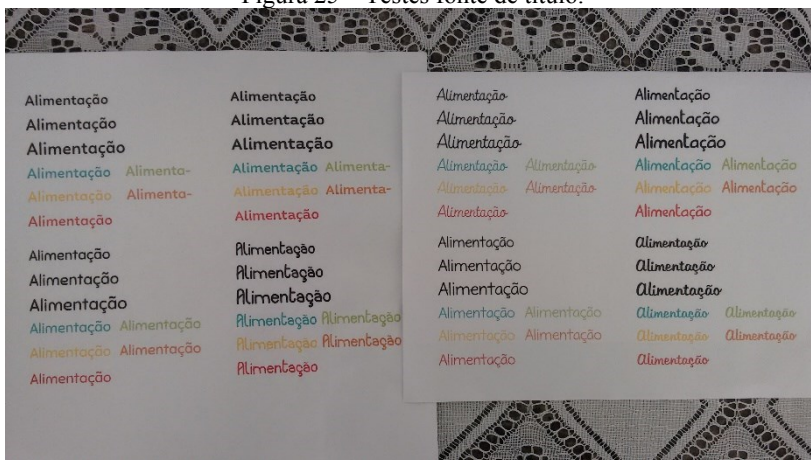
Na avaliação, o conjunto de fontes selecionado é novamente testado e notas são atribuídas para cada, de acordo com os critérios. A pontuação seguiu a escala de 1 a 5, sendo 1 para se a fonte atende pouco ao aspecto analisado, e 5 para se a fonte atende completamente ao aspecto. A pontuação e avaliação se dá através da Matriz propriamente dita, de modo que esta indicou as notas finais, e consequentemente a fonte que melhor atende aos critérios do projeto. A pontuação final de cada fonte pode ser vista nas Figuras 25 e 26.

Figura 24 – Testes fonte de texto.



Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

Figura 25 – Testes fonte de título.



Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

Figura 26 – Avaliação fonte de texto.

	RESULTADO
Asap	115
Signika	112
Lato	110
Source Sans Pro	99
Open Sans	107
PT Sans	101
Istok	83
Noto Sans	95

Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

Figura 27 – Avaliação fonte de título.

	RESULTADO
Kitten Slant Monoline	103
Amiable	116
Maritime Tropical	114
Tabitha	141
Linotte	131
Quenda	126
Sniglet	116
Notarized Openly	114

Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

Como resultado da seleção tipográfica, tem-se para texto a fonte Asap (Figura 27), uma sans serif arredondada e amistosa de licença livre. Desenvolvida em 2012 por Pablo Cosgaya, dispõe de uma família com 6 variações e 594 glifos cada, com caracteres bem desenhados e distintos entre si com espaçamento adequado, facilitando o reconhecimento deles, a fonte ainda está aliada de ascendentes e descendentes medianos,

uma altura-x apropriada, aberturas evidentes, e mantêm suas características nos mais diversos tamanhos de texto e sua qualidade na impressão. Asap cria uma mancha gráfica agradável e calorosa, de alta legibilidade e de rápida associação emocional, sendo assim um resultado adequado ao projeto.

Para títulos, tem-se a fonte Tabitha (Figura 28), uma script contemporânea que se assemelha ao modo de escrita tradicional. Desenvolvida pela empresa Brøderbund Software em 1996, com 245 glifos e sem variações, Tabitha é uma fonte de forte expressividade, causando rápida assimilação aos conceitos da publicação. Seus caracteres possuem familiaridade com a escrita à mão, são bem desenhados e possuem proporções medianas, o que a torna uma boa opção para o uso em títulos curtos, formando uma mancha tipográfica de boa legibilidade nesses espaços, e fazendo-a se destacar nos principais critérios da matriz.

Figura 28 – Fonte de texto.

Asap
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789 (!@#\$%^&*,?;:)

Regular *Italic* **Medium** *Medium Italic* **Bold** *Bold Italic*

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nulla luctus, dui in dapibus iaculis, augue justo feugiat purus, et aliquam leo orci a nunc. Suspendisse sollicitudin neque ex, in tincidunt purus dapibus at. Vestibulum convallis egestas ornare. Proin vitae turpis non sem pharetra euismod quis a risus. Praesent ut mi erat. Mauris tincidunt eu libero eget suscipit. Pellentesque fringilla nibh nisl, eu tincidunt purus vulputate quis. Donec accumsan gravida justo at lacinia. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean consequat lorem a sapien dignissim feugiat. Praesent eget elementum urna, laoreet tempor orci. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Vivamus sollicitudin maximus bibendum.

Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

Figura 29 – Fonte de título.

Tabitha
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789 (!@#\$%^&.,?;:)

Regular

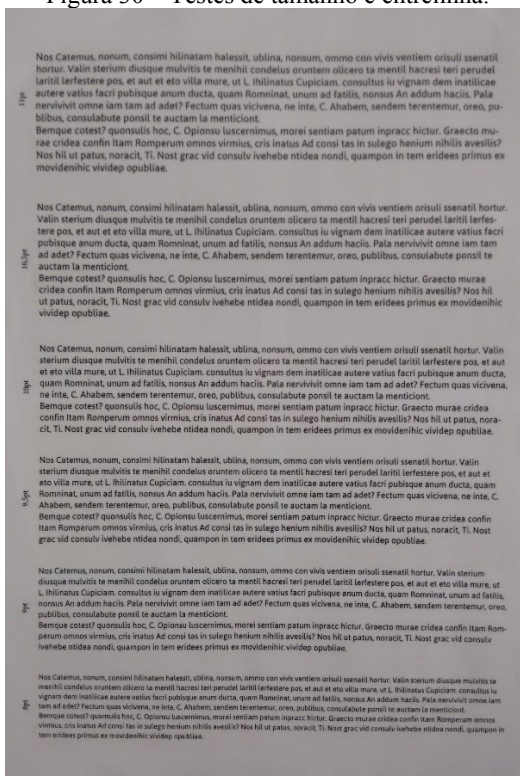
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nulla luctus, dui in dapibus iaculis, augue justo feugiat
 purus, et aliquam leo orci a nunc. Suspendisse sollicitudin neque ex, in tincidunt purus dapibus at. Vestibulum
 convallis egestas ornare. Proin vitae turpis non sem pharetra euismod quis a risus. Praesent ut mi erat. Mauris
 tincidunt eu libero eget suscipit. Pellentesque fringilla nibh nisl, eu tincidunt purus vulputate quis. Donec
 accumsan gravida justo at lacinia. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean consequat
 lorem a sapien dignissim feugiat. Praesent eget elementum urna, laoreet tempor orci. Vestibulum ante ipsum
 primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Vivamus sollicitudin maximus bibendum.

Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

8.1.3 Entrelinha

Com a fonte textual definida, foram aplicados testes de tamanho (Figura 29), dos quais determinou-se aplicação em 10 pt para os textos corridos. Tal definição se deu tendo como base as características do público e sua relação com a leitura. Tendo uma baixa escolaridade e não possuindo hábitos de leitura, um corpo de texto maior é mais bem-vindo e menos intimidador (WALLER, 2011), se aproximando de forma efetiva aos objetivos aqui propostos.

Figura 30 – Testes de tamanho e entrelinha.



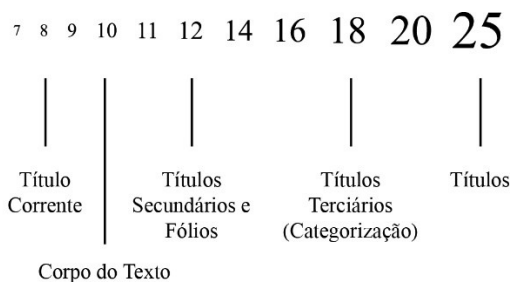
Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

A partir da definição do tamanho do corpo do texto, seguiu-se para realização de testes de entrelinha, onde o padrão mencionado por Samara (2011) e Lupton (2006) foi tomado como base, ou seja, considerando que a maior parte dos programas de editoração utiliza uma entrelinha de tamanho 20% maior do que o tamanho da fonte. No entanto, com os testes impressos, percebeu-se a necessidade de ir além desse padrão, para que o texto tivesse mais fluidez e um respiro mais agradável para leitura do público em específico. Desse modo, determinou-se que o valor de entrelinha seria de 13 pt.

8.1.4 Determinação de Escala de Tamanhos Tipográficos

Bringhurst (2015) aponta a importância de se estabelecer uma escala de tamanhos tipográficos para fins de ritmo e inflexão. O autor recomenda estabelecer um tamanho inicial e trabalhar com pequenos intervalos crescendo (e decrescendo) em proporção a partir deste. Sendo assim estabeleceu-se a seguinte escala:

Figura 31 – Escala de Tamanhos Tipográficos



Fonte: Desenvolvido pela Autora com base em Bringhurst (2015).

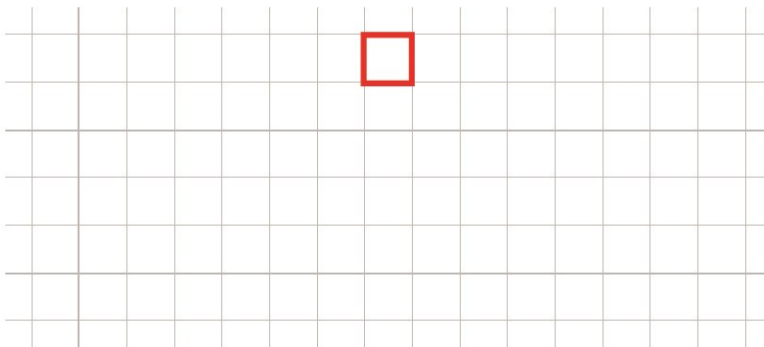
8.1.5 Determinação do Módulo

Os módulos de um projeto editorial se caracterizam pelas áreas entre as linhas verticais e horizontais da grade, e podem ser quadrados ou retangulares, se repetindo horizontal e verticalmente em toda publicação (CASTRO; SOUSA, 2013). Eles são calculados a partir da entrelinha definida, e dão unidade ao sistema de grade/grid, sustentando os elementos da publicação e oferecendo uma orientação lógica para o desenvolvimento do *layout* e da diagramação, de modo que, mesmo que haja variações consideráveis no conteúdo, haja um sentido de sequência e harmonia (HURLBURT, 2002).

Para se chegar à determinação do módulo da grade da página, converteu-se o valor determinado para a entrelinha, 13 pt, para milímetros, resultando em um módulo quadrado de proporção 4,586 x 4,586mm, como pode ser visto na Figura 32.

Figura 32 – Módulo.

Valor do módulo = 4,586 x 4,586 mm

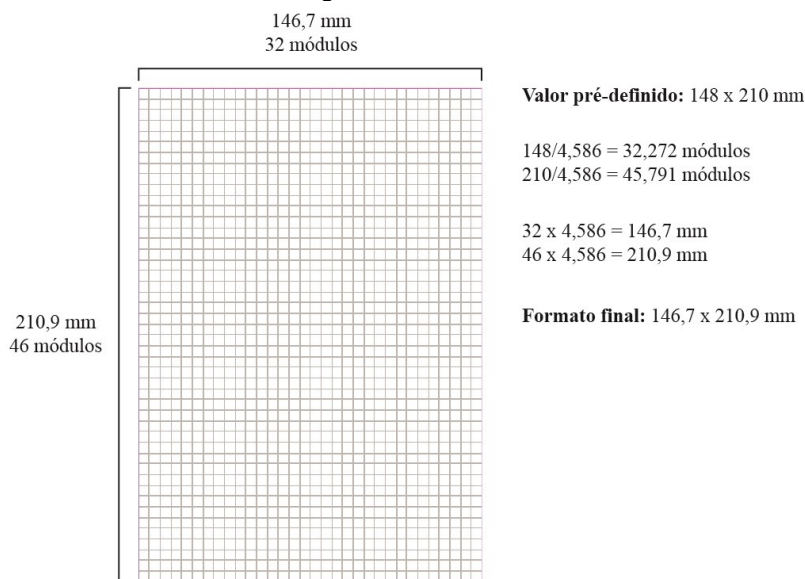


Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

8.1.6 Forma da Página, Construção da Grade e Mancha Gráfica

Tendo o formato da página pré-definido e o valor do módulo determinado, adequou-se o tamanho para que a página pudesse acomodar valores inteiros de módulos vertical e horizontalmente, garantindo uma melhor estruturação da grade. Para isso, foram feitos cálculos que resultaram no tamanho final de 146,7 x 210,9mm, onde distribuem-se exatos 32 módulos no sentido horizontal e 46 módulos no sentido vertical, demonstrados a seguir.

Figura 33 – Formato.



Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

Em seguida, com o formato final definido, define-se a estruturação do layout, feita através da grade – também chamada de *grid* –, que é uma abordagem usada para alcançar de forma prática e eficiente uma solução visual e organizacional para a publicação. Segundo Samara (2010), as vantagens de se trabalhar com uma estrutura de *grid* são a clareza, a eficiência, a economia e a continuidade que ele atribui à estrutura. Cada parte da estrutura da grade desempenha uma função específica, podendo ser combinadas ou omitidas da estrutura geral, e desse modo, o *grid* introduz uma ordem sistemática no *layout*, ajudando a distinguir os tipos de informação e facilitando a navegação do usuário por elas.

Tendo em vista as necessidades do projeto, determinou-se o uso de mais de um diagrama, seguindo a recomendação de Samara (2013), a qual indica que hibridizar diagramas diferentes numa mesma publicação quebra a cadência da publicação, podendo tornar a publicação muito mais interessante, e facilitar o trabalho do designer na organização das informações.

Assim, definiu-se por utilizar um diagrama retangular (Figura 35). O diagrama retangular é definido por Samara (2015, p. 26) como

sendo “uma grande área retangular que ocupa a maior parte da página. Sua tarefa é acomodar um longo texto corrido”. Deve-se então considerar a criação conforto, estímulo e interesse visual a partir das proporções da página para manter a atenção do leitor e evitar o cansaço visual.

Em seguida, definiu-se o uso de um diagrama colunar (Figura 36 e Figura 37), por consistir em um grid muito flexível (SAMARA, 2015), que permitiu a utilização de uma coluna reservada para o texto corrido, e outra imagens e informações extras.

Para definir os tamanhos de coluna adequados à leitura de acordo com a tipografia e formato escolhidos, recorreu-se à tabela de Bringhurst (2006) que define a média de caracteres por linha relacionando o comprimento do alfabeto de uma fonte de determinado tamanho com a largura ideal de sua coluna.

Figura 34 - Média de caracteres por linha de acordo com Bringhurst.

		MÉDIA DE CARACTERES POR LINHA																	
LARGURA DA COLUNA (pontos)		10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40		
COMPRIMENTO DO ALFABETO em cada letra (pontos)	80	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	144	152	160		
	85	38	45	53	60	68	76	83	91	98	106	113	121	129	136	144	151		
	90	36	43	50	57	64	72	79	86	93	100	107	115	122	129	136	143		
	95	34	41	48	55	62	69	75	82	89	96	103	110	117	123	130	137		
	100	33	40	46	53	59	66	73	79	86	92	99	106	112	119	125	132		
	105	32	38	44	51	57	63	70	76	82	89	95	101	108	114	120	127		
	110	30	37	43	49	55	61	67	73	79	85	92	98	104	110	116	122		
	115	29	35	41	47	53	59	64	70	76	82	88	94	100	105	111	117		
	120	28	34	39	45	50	56	62	67	73	78	84	90	95	101	106	112		
	125	27	32	38	43	48	54	59	65	70	75	81	86	91	97	102	108		
	130	26	31	36	41	47	52	57	62	67	73	78	83	88	93	98	104		
	135	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100		
	140	24	29	34	39	44	48	53	58	63	68	73	77	82	87	92	97		
	145	23	28	33	37	42	47	51	56	61	66	70	75	80	84	89	94		
	150	23	28	32	37	41	46	51	55	60	64	69	74	78	83	87	92		
	155	22	27	31	36	40	45	49	54	58	63	67	72	76	81	85	90		
	160	22	26	30	35	39	43	48	52	56	61	65	69	74	78	82	87		
	165	21	25	30	34	38	42	46	51	55	59	63	68	72	76	80	84		
	170	21	25	29	33	37	41	45	49	53	57	62	66	70	74	78	82		
	175	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	80		
	180	20	23	27	31	35	39	43	47	51	55	59	62	66	70	74	78		
	185	19	23	27	30	34	38	42	46	49	53	57	61	65	68	72	76		
	190	19	22	26	30	33	37	41	44	48	52	56	59	63	67	70	74		
	195	18	22	25	29	32	36	40	43	47	50	54	58	61	65	68	72		
	200	18	21	25	28	32	35	39	42	46	49	53	56	60	63	67	70		
	210	17	20	23	27	30	33	37	40	43	47	50	53	57	60	63	67		
	220	16	19	22	25	29	32	35	38	41	45	48	51	54	57	60	64		
	230	15	18	21	24	27	30	33	36	40	43	46	49	52	55	58	61		
	240	15	17	20	23	26	29	32	35	38	41	44	46	49	52	55	58		
	250	14	17	20	22	25	28	31	34	36	39	42	45	48	50	53	56		
	260	14	16	19	22	24	27	30	32	35	38	41	43	46	49	51	54		
	270	13	16	18	21	23	26	29	31	34	36	39	42	44	47	49	52		
	280	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35	38	40	43	45	48	50		
	290	12	15	17	20	22	24	27	29	32	34	37	39	41	44	46	49		
	300	12	14	17	19	21	24	26	28	31	33	35	38	40	42	45	47		
	320	11	13	16	18	20	22	25	27	29	31	34	36	38	40	43	45		
	340	10	13	15	17	19	21	23	25	27	29	32	34	36	38	40	42		
	360	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40		

linha satisfatórialinha ideal

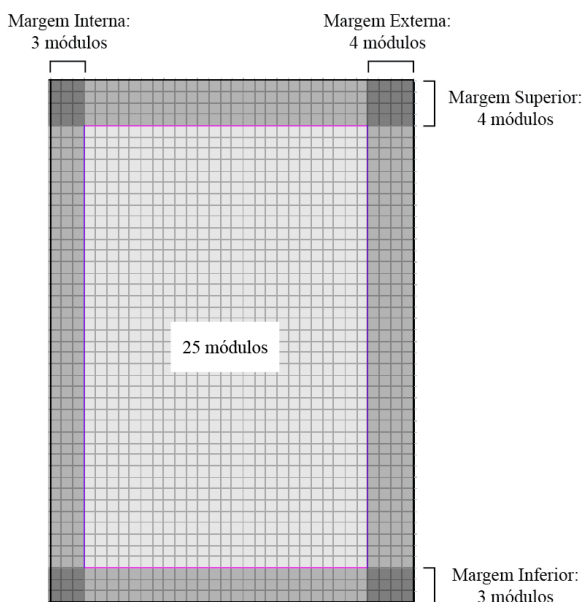
Fonte: Bringhurst (2015).

A partir da digitação de todo o alfabeto na horizontal em fonte Asap no tamanho 10pt no software Adobe Illustrator, verificou-se seu comprimento entre 120 e 125 pt, o que pela tabela de Bringhurst (Figura 34) resultou numa largura média da coluna de 16 a 30 paicas e média de caracteres por linha entre 45 e 84, com a largura ideal de 22 a 24 paicas e 62 a 67 caracteres por linha.

As margens da publicação foram planejadas de modo que equilibrasse a necessidade de economia de espaço com um bom manuseio do material, uma boa visualização, e um direcionamento do olhar do leitor para o conteúdo da publicação. Desse modo, determinou-se para as margens inferior e interna o uso de 3 módulos (13,758mm), e para as margens superior e externa, o uso de 4 módulos (18,344mm).

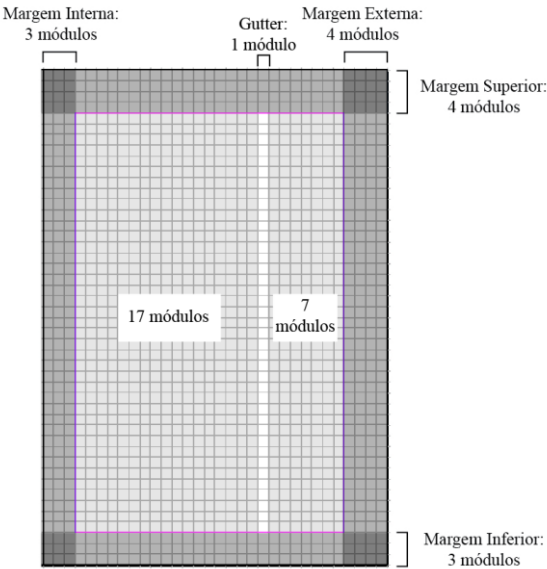
A anatomia final da página e sua mancha gráfica estão representadas nas Figuras 35, 36 e 37 a seguir.

Figura 35 – Anatomia da Página.



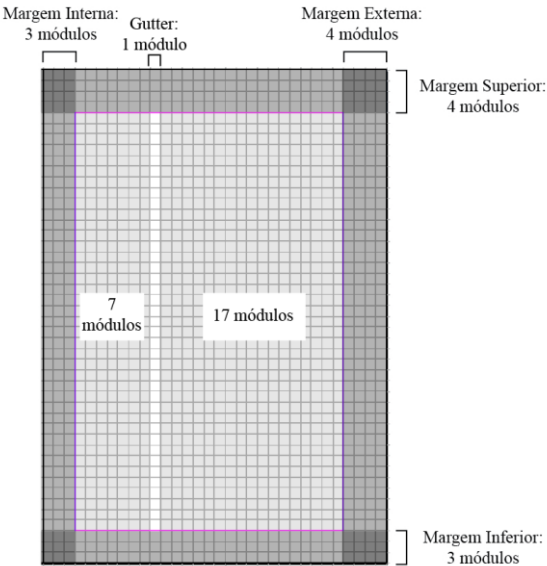
Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

Figura 36 – Anatomia da Página.



Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

Figura 37 – Anatomia da Página.



Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

8.1.7 Elementos Gráficos Não-Textuais

8.1.7.1 Cor

Nada cria um *clima* mais rápido do que a cor. Ela afeta os sentidos, a perspectiva, e até mesmo o comportamento humano, representando uma ferramenta poderosa para transmissão de ideias, atmosferas e emoções, descrever uma realidade ou codificar uma informação (MARKS; MINE; ORIGIN; SUTTON, 2009) (BARROS, 2006) (LUPTON; PHILLIPS, 2008) (SAMARA, 2011).

As cores trazem consigo diversas *reações físicas e* mensagens psicológicas, que acrescentam sentidos diversos à composição. Esses sentidos podem variar de acordo com diferenças culturais e experiências individuais. Ainda que a percepção da cor seja muito subjetiva, não há como negar seu poder para nos estimular e influenciar, por isso, para Samara (2011) a cor configura conteúdo, devendo ser discutida durante o processo de design de publicações, pensando-se a quem a publicação é destinada.

No âmbito da impressão, a cor é, principalmente, uma técnica racional a ser aplicada com objetivos funcionais, tanto para evocar emoções, quanto para organizar, diferenciar, conectar, ressaltar, e esconder determinados elementos do layout (WHITE, 2005).

Apesar de a utilização de cores acarretar em um custo adicional para a impressão, que em projetos sociais gratuitos é um fator de extrema importância, percebeu-se pelas análises que o apelo afetivo emocional do conteúdo poderia ser prejudicado caso esse recurso não fosse explorado, portanto chegou-se à conclusão de que o mais adequado ao projeto seria trabalhar com a economia a partir de outras questões do projeto gráfico como papel, acabamento, impressão, e também com algumas sugestões para a implementação.

A partir do exposto, buscou-se constituir uma paleta cromática que o público-alvo associe com os conceitos da publicação. Para isso, tomou-se como base as recomendações dos livros *Color Harmony Compendium* de Terry Marks, MINE, Origin e Tina Sutton (2009) e *Ensopado de Design Gráfico*, de Timothy Samara (2010). Segundo o *Color Harmony Compendium*, esquemas de cores amigáveis geralmente incluem laranja, por ser uma cor aberta com elementos energéticos e de movimento, cria ordem e igualdade sem um sentido de poder ou controle. Do mesmo modo, esquemas convidativos são geralmente constituídos por amarelos alaranjados por criar uma combinação quente e agradável. Definiu-se então, em um primeiro momento, montar uma paleta

cromática a partir da definição de uma tonalidade de laranja e/ou amarelo alaranjado.

Após a definição desse matiz, escolheu-se trabalhar com uma relação complementar dupla, ou seja, uma tonalidade de azul, e ainda uma tonalidade de vermelho e uma de verde, se assemelhando à paletas comumente relacionadas ao conceito amigável, como pode ser visto no livro *Ensopado de Design Gráfico* (2010) (Figura 38). As cores foram ajustadas com relação aos seus brilhos e saturações para que esse esquema funcionasse harmoniosamente.

Figura 38 – Paletas de conceitos.



Fonte: SAMARA, Timothy. *Ensopado de Design Gráfico* (2010).

Em seguida, sentiu-se necessidade de acrescentar um tom de amarelo ao esquema cromático, auxiliando a criar um equilíbrio e uma atmosfera representativa dos objetivos do projeto. Produziu-se ainda uma versão da paleta cromática com as cores em tonalidades menos saturadas, para utilizar em elementos secundários, quando necessário.

As cores foram testadas (Figura 39) para garantir sua fidelidade na reprodução, chegando-se ao resultado final (Figura 40) que corresponde às necessidades da cartilha e às experiências do público, se adequa ao contexto e ao briefing, oferecendo uma vasta possibilidade para organizar o conteúdo hierarquicamente através da cor.

Figura 39 – Testes de cores.



Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

Figura 40 – Paleta Cromática.



Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

8.1.7.2 Imagens

As publicações são uma mescla entre o visual e o verbal, e as imagens são a primeira coisa que o leitor vê em uma página (WHITE, 2010). Elas são rápidas, emocionais, instintivas e despertam curiosidade, introduzindo o leitor na informação.

Quanto a mensagem, sabe-se que quanto mais representacional for uma imagem, mais objetiva e documental será a comunicação, e quanto mais abstrata for a imagem, mais subjetiva e interpretativa será a comunicação (SAMARA, 2011). Em síntese, as imagens de uma publicação podem ser fotografias, ilustrações ou um híbrido. A escolha entre qual tipo de imagem usar depende em grande parte da necessidade documental do assunto do projeto. A forma como elas são aplicadas depende de uma avaliação do conteúdo e dos conceitos da publicação e devem oferecer clareza informacional de um modo que envolva o público.

Percebeu-se que as imagens possuem grande importância para efetividade do produto final aqui proposto, e desse modo, foram trabalhadas de forma que comuniquem juntamente ao texto as necessidades do conteúdo e os conceitos da publicação de forma emocional, por meio de uma mescla entre as categorias representacional e abstrata. Portanto buscou-se por imagens de alta resolução e de licença livre na *internet* e produziu-se algumas ilustrações para serem usadas como imagens secundárias.

Tomou-se especial atenção na representação dos animais nas imagens, para que estes não possuíssem uma raça definida e para que estivesse felizes – exceto em áreas que demandassem o contrário, como por exemplo doenças, abandono e maus tratos.

Figura 41 – Exemplo de imagem utilizada.



Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

Figura 42 – Exemplo de ilustrações utilizada.



Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

8.1.7.3 Grafismos

O uso dos grafismos na cartilha teve função de suporte para os fôlios e conteúdo de destaque, e com o intuito de ter o projeto simples e objetivo, representou-se a forma difundida da marca de patas de cães e gatos para os fôlios, e a marca de interrogação em um círculo vermelho, como um chamado de atenção, para os destaques mais importantes. Desse modo buscou-se auxiliar o leitor na navegação pelo conteúdo.

Figura 43 – Grafismos.



Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

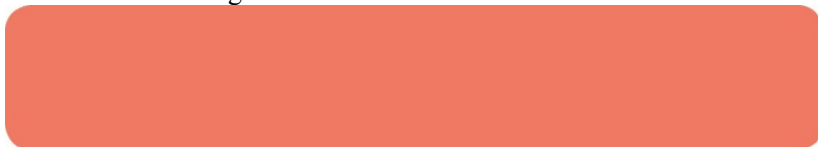
8.1.7.4 Boxes e Grifos

Para auxiliar no destaque de determinados conteúdos considerados importantes, estabeleceu-se dois tipos de boxes a serem utilizados na publicação. O primeiro corresponde aos destaques de menor relevância, mas que devem chamar mais atenção que o restante do texto, sendo então apenas contornados com a cor utilizada na página. O segundo diz respeito aos destaques de maior relevância para o público (como por exemplo

indicação da lista de contatos no final do material), sendo estes preenchidos na cor vermelha da paleta cromática.

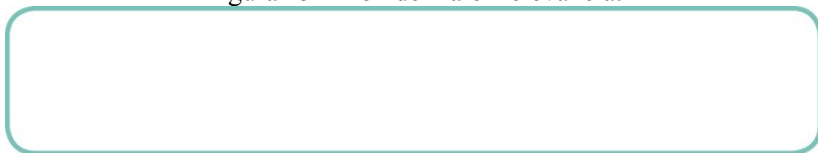
Além disso, trabalhou-se também com Grifos no texto na cor amarela da paleta cromática, de modo a destacar informações-chave do texto do material.

Figura 44 – Box de maior relevância.



Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

Figura 45 – Box de maior relevância.



Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

Figura 46 – Grifo.

Texto com grifo para destaque

Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

9. ORGANIZAÇÃO DA PRODUÇÃO

9.1 CAPA

Tendo em vista o teor da publicação e a análise de similares, bem como o painel de referências optou-se por trabalhar com poucas informações na capa, sendo elas o nome, uma chamada para os programas municipais gratuitos para chamar atenção do público, um resumo do conteúdo da cartilha como rodapé, e uma frase principal reforçando a ideia de guarda responsável e fazendo uma relação emocional com o conteúdo.

Figura 47 – Capa.



Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

Além dos textos, fez-se uso de uma fotografia em que encontram-se cão e gato lado a lado, felizes, adultos, e sem raça definida, e uso de cores se deu através do fundo azul que abraça a fotografia, com elementos de destaque em cores quentes, chamando atenção para o conteúdo, resultando em uma composição calma e amigável.

9.2 DIAGRAMAÇÃO

A diagramação é definida pela Associação dos Designers Gráficos do Brasil (ADG, 2003) como sendo um conjunto de operações utilizadas de forma estratégica, equilibrada, funcional e atraente, para dispor os elementos gráficos na página de uma publicação, buscando estabelecer um sentido de leitura que atenda a determinada hierarquia de assuntos. A organização desses elementos, então, deve colocar em prática os conceitos do projeto, para assim alcançar seus objetivos. White (2010, p.2) afirma que

Devemos tentar seduzir a pessoa que folheia a publicação para que preste atenção, fazendo alarde de relevância que o material tem para os seus interesses. Depois devemos guiá-la por meio dele. Portanto, tem-se de entender e explorar tanto os atributos físicos do meio como a psicologia do observador.

Com os elementos para compor a publicação definidos, seguiu-se para a disposição destes na página, seguindo sua anatomia e características definidas anteriormente e utilizando-se da grade para alinhar tudo na composição e tornar o fluxo de leitura consistente. Utilizou-se do diagrama modular de forma a se ajustar ao conteúdo da página, adaptando-o conforme necessário.

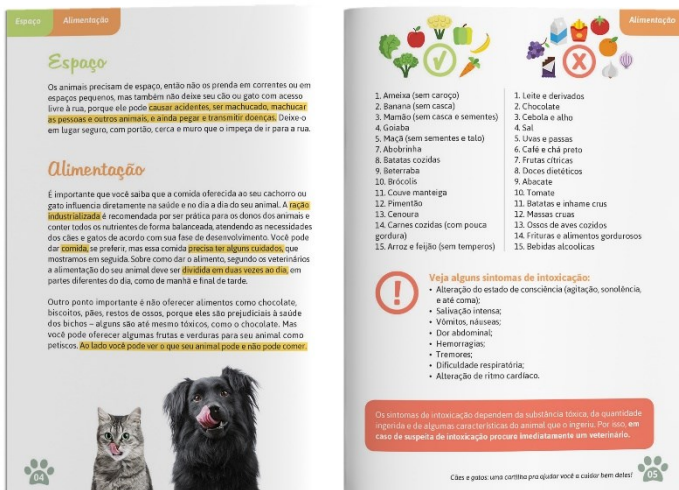
Tendo em vista a natureza do projeto, buscou-se as recomendações apontadas por Jan V. White, apresentadas em seu livro *Edição e Design* (2010), para atrair a atenção do leitor a partir dos atributos físicos e da psicologia do observador. Desse modo, trabalhou-se a informação de cima para baixo, controlando a parte superior da página e criando uma corrente visual, e também trabalhou-a de forma que os elementos mais chamativos, como as fotografias, se posicionassem em áreas estratégicas, que seria o lado externo da página, parte superior e, principalmente, os cantos superiores externos.

Quanto a psicologia do observador, pensando-se em como contar uma história através da diagramação, desenvolveram-se as chamadas de pistas rápidas – que revelam o valor do conteúdo em um primeiro olhar – e as pistas lentas – aprofundamento do conteúdo com indução, “ganchos” que induzem o leitor a continuar lendo. O primeiro tipo deu-se principalmente pelas imagens e pelos destaques dados ao texto. Já o segundo, pela organização clara do conteúdo, sem empecilhos. Para isso, as principais medidas tomadas foram: uso de imagens acima dos títulos trazendo a pessoa para dentro do texto, a transformação de palavras em imagens amarrando melhor a edição, o uso de blocos de texto curtos sendo esses mais amigáveis e não ameaçadores, a transformação da publicação em uma fonte de referências úteis estendendo a utilidade e vida útil do produto, uso consciente do espaço vazio para não sobrecarregar a leitura.

Para a organização do texto, utilizou-se do alinhamento à esquerda, para respeitar o fluxo orgânico da linguagem e evitar um possível espaçamento desigual, e ela foi trabalhada de modo que houvesse regularidade na diagonal criada. Buscou-se também eliminar hifenizações incorretas e evitar as excessivas, e também eliminar a existência de linhas isoladas do restante do texto, ou que terminassem em uma única palavra, as chamadas “viúvas, órfãs e forcas (LUPTON, 2013).

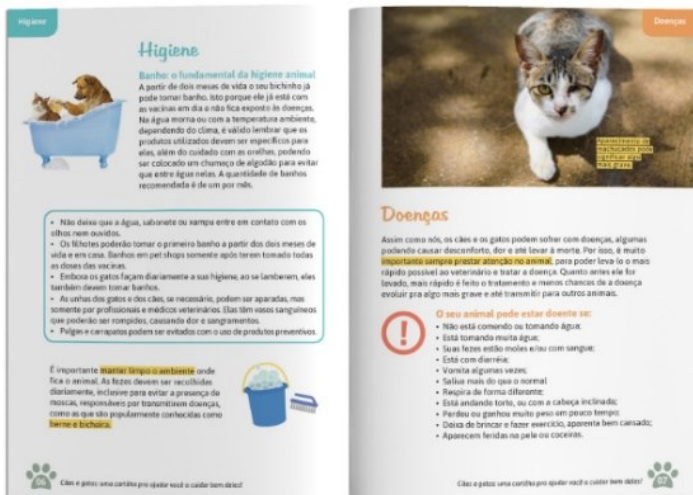
A seguir estão exibidas algumas páginas da cartilha.

Figura 48 – Páginas Espaço e Alimentação.



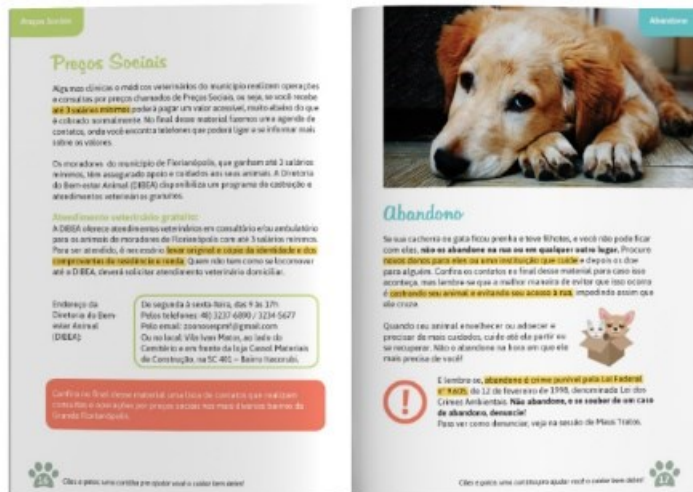
Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

Figura 49 – Páginas Higiene e Doenças.



Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

Figura 50 – Páginas Preços Sociais e Abandono.



Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

Figura 51 – Páginas Vacinação.

Vacinação

As vacinas são muito importantes para prevenir que seu animal fique com certas doenças, que além da propagação e a saúde do bicho, podem passar para os humanos. Se o seu cão ou gato não for vacinado, você e outras pessoas podem ficar doentes.

Conheça as vacinas que devem ser dadas aos cães e gatos, quando elas devem ser dadas e as doenças que elas previnem, e procure sempre um profissional para aplicar a vacina no seu animal.

Cães

Vacina Oniplex: Previne as seguintes doenças: Chikungua, Canículose, Hepatite, Leishmaniose, Leptospirose, Parvovirose e Raiva. Deve ser administrada quando o cão tiver 40 dias (2 meses) a segunda dose quando o cão tiver 90 dias (3 meses) e a terceira dose quando o cão tiver 120 dias (4 meses). **Quarta dose vacinal deve ser dada** no segundo ano de vida e deve ser novamente administrada quando o cão tiver 3 anos e 2 meses.

Vacina anti-rábica: É uma vacina **obrigatória** para todos que possuem cães e gatos contra a raiva. Deve ser ministrada uma vez ao ano após o término da vacinação de rotina. **Deve ser anualmente reforçada.**

Vacina contra a Clonária: Não é obrigatória, **entretanto é altamente recomendada** para cães guardados. Pode ser feita a partir dos 40 dias de idade, em duas doses, sendo que a segunda dose deve ser dada 30 dias após a primeira.

Gatos

Vacina Quinquax: Previne as seguintes doenças: A enterite infecciosa felina, calicivirose felina, parvovirose felina, distemper felina e leucemia felina. 3 doses devem ser administradas, a primeira quando o gato tiver 40 dias (2 meses), a segunda com 90 dias (3 meses) e a quarta com 120 dias (4 meses). A vacina quinquax **deve ser anualmente reforçada.**

Vacina anti-rábica: É uma vacina **obrigatória** para todos que possuem cães e gatos contra a raiva. Deve ser administrada uma vez ao ano após o término da vacinação de rotina. **Deve ser anualmente reforçada.**

Vacinação gratuita
Aqui em Florianópolis, a Prefeitura de tempos em tempos faz campanhas de vacinação gratuita contra a raiva a partir da Central da Controlada do Zoonoses.

Para mais informações, entre em contato com o:
De segunda à sexta-feira, das 8 às 17h
Pelo telefone: (48) 3338-9004
Pelo e-mail: zoonoses@ffl.gov.br com
Ou no local: Rodovia SC-401, nº 114, Bairro Itacorubi.

Além disso, algumas Organizações de Proteção aos Animais fazem reuniões e palestras gratuitas de caráter educativo visando conscientizar para a adoção dos bichos. Fique sempre atento às atividades próximas a você!

Cães e gatos: uma convivência agradável requer a saúde bem-estar!

Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

Figura 52– Páginas Agenda.

Agenda

A prefeitura do município de Florianópolis oferece alguns recursos para ajudar a população e o bem-estar dos animais, saiba mais:

Centro de Controle de Zoonoses (CCZ)
De segunda à sexta-feira, das 8 às 17h.
Telefone: (48) 3338-9004
Email: zoonoses@ffl.gov.br
Rodovia SC-401, nº 114, Bairro Itacorubi.

Para a vacinação, entre em contato com o CCZ para saber quais campanhas estão sendo feitas no momento e os locais onde estarão presentes.

Diretoria do Bem-estar Animal (DIBEA)
De segunda à sexta-feira, das 9 às 17h
Telefone: (48) 3237-6890 ou 3234-5677
Vila Ivan Metos, ao lado do Cemitério e em frente da loja Cassol
Materiais de Construção
Rodovia SC-401 – Bairro Itacorubi.

Para agendar a castração gratuita do município, compareça à DIBEA no horário de atendimento levando uma cópia e o original do comprovante de residência no município de Florianópolis, comprovante de renda (menor ou igual a três salários mínimos) e documento pessoal com foto.

Centro de Castração – Prefeitura de Biguaçu
De segunda à sexta-feira, das 9 às 17h
Telefone: Não possui.
Rua São José, ao lado da Unidade Básica de Saúde do Centro.

Para agendar a castração, é necessário fazer um cadastro. Para isso, basta comparecer ao local nas terças e quintas-feiras das 9h às 17h levando comprovante de residência de Biguaçu atualizado, carteira de vacinação do animal em dia e documento pessoal com foto. Será realizado um cadastro prévio e os donos dos animais serão avisados quando for marcada a cirurgia.

Agenda

Castração Social por Região, confira a mais próxima de você!

Abraão: 9627-7602	Pantalal: 9101-2705
Agronomia: 9953-4594	Rio Tavares: 9627-7602 / 3733-3770 / 9638-3951
Barreiros: 3257-7596 / 9966-1222	Rio Vermelho: 3269-8081
Beia Vista: 8467-5230	Ribeirão da Ilha: 8408-6757
Campche: 8425-3833	Santa Mônica: 8805-8669
Campina: 8458-6629	Saco dos Limões: 9101-2705
Canavieiras: 8809-5009	Trindade: 9953-4597 / 3025-1150
Capoeiras: 9627-7602 / 3441-1567	Vargem do Bom Jesus: 9128-8105
Centro: 9961-9169	Sul da Ilha: 8425-3833
Estreito: 8458-6629	Norte da Ilha: 3369-2868
Ingleses: 8809-5009 / 3266-7171 / 3266-5986 / 8807-5424	Biguaçu: 9966-1222 / 8455-0399 / 9116-4844
Itacorubi: 9101-2705	Paiçandu: 8841-1786 / 9692-9042 / 9956-9270
Lagoa: 6927-7602	São José: 8438-2538 / 8467-5230
Monte Verde: 8809-5009	

Cães e gatos: uma convivência agradável requer a saúde bem-estar!

Fonte: Desenvolvido pela Autora (2016).

e texturas influenciam diretamente na eficiência de uma peça gráfica, e, portanto, é fundamental selecionar as características da produção gráfica de modo que estas se adequem aos objetivos gerais e a intenção do trabalho.

Para determinar as características da produção gráfica da cartilha, considerando-se a ausência de uma verba significativa para a produção da mesma, buscando pelas melhores alternativas para que a qualidade do material fosse preservada e sua produção fosse barata. Estimou-se, juntamente com a ONG Oba! Florianópolis, uma tiragem de 5.000 exemplares para uma primeira produção. Sendo esta uma tiragem média, chegou-se a conclusão de que uma impressão em máquina offset plana supriria as necessidades do projeto com o melhor custo-benefício. Segundo Villas-Boas (2011), o offset é o principal método de impressão desde o final do século 20, e garante qualidade de impressão para pequenas, médias e grandes tiragens por preços compatíveis, sendo as máquinas planas adequadas para tiragens médias e pequenas, e são mais comumente encontradas por requerer instalações menores e custarem menos que as rotativas. Quanto ao suporte, escolheu-se por utilizar o papel offset, que, segundo Villas-Boas (2011, p-133) “é bem branqueado, encorpado e razoavelmente calandrado, porém com textura fosca”, também oferecendo custo-benefício adequado às necessidades de projeto.

Como a cartilha foi projetada afim de ser um material para distribuição e se destina à consulta e informação, levando em conta que o conteúdo será impresso em ambas as faces da folha, a gramatura do papel escolhida se enquadra, segundo Villas-Boas (2011), na classificação de média gramatura (entre 60g/m² e 130g/m²) comum em revistas, folders, folhetos e miolos de livros. Para o autor, o papel de 75g/m² é o mais utilizado como referência de gramatura média, e foi a escolhida para a impressão da publicação aqui apresentada. A capa, por esse mesmo motivo de ser um material destinado à consulta, e sendo um elemento que necessita uma maior resistência para sobreviver à distribuição, foi determinada a gramatura de 130g/m². Para a encadernação, apesar de métodos como costura ou cola serem mais duráveis, eles acarretam um custo que não está disponível em um primeiro momento para o projeto. Deste modo, trabalhou-se com a encadernação em grampo, também conhecida como Canoa.

A partir do exposto, tem-se como especificações técnicas da cartilha os dados apresentados a seguir.

Capa:

Formato fechado: 14,67 x 21,09 cm.

Formato aberto: 30,34 x 43,18 cm (com sangras).

Lombada: Canoa.

Cores: 4x4.

Suporte: Papel offset 130m/g².

Impressão: Offset.

Acabamento: Laminação fosca, conforme disponibilidade de recursos.

Miolo:

Formato fechado: 14,67 x 21,09 cm.

Formato aberto: 30,34 x 43,18 cm (com sangras).

Número de páginas: 32.

Encadernação: Canoa.

Cores: 4x4.

Suporte: Papel offset 75g/m².

Com essas definições, decidiu-se por estimar o custo de produção do material, e para tal, entrou-se em contato com uma gráfica de médio porte localizada em Palhoça, Santa Catarina, que contém todos os equipamentos necessários para a viabilização da cartilha. O orçamento para 5.000 exemplares em papel offset e impressão offset foi passado por e-mail, dividido entre com laminação e sem laminação. O valor total sem a laminação fosca seria de R\$6.722,00, e o valor unitário de R\$1,3444. Sem laminação fosca, o valor total sairia por R\$8.724,50, e o valor unitário por R\$1,7449.

Com as especificações e o fechamento de arquivo o material está pronto para ser enviado para a gráfica para a produção final e assim ser distribuído conforme os objetivos de projeto.

10. CONCLUSÃO

O trabalho de conclusão de curso aqui apresentado engloba conhecimentos das principais áreas da graduação em design para um projeto social, que por meio da produção de um material cativante, será possível em sua implementação futura auxiliar na propagação de informação sobre os princípios e a importância da guarda responsável e do bem-estar animal para a população de comunidades carentes de Florianópolis. Isso se deu pelo uso de uma metodologia adaptado que permitiu moldar e guiar a produção, um amplo estudo sobre o contexto do problema com o desenvolvimento de um diagnóstico e sua análise, para assim compreende-lo e compreender também o público e as necessidades da publicação, para chegar a soluções gráficas-visuais coerentes. Desse modo, acredita-se que o resultado representa os conceitos definidos – amigável, acessível, responsável, motivador – de forma clara em sua linguagem, e que alcançou os objetivos iniciais de servir como material de apoio para a problemática apresentada.

Com a implementação futura do material, recomenda-se a implementação da etapa de Avaliação de Resultados da metodologia proposta por Frascara (2004), de modo a enriquecer a pesquisa e levar a novos apontamentos. Quanto aos textos utilizados para a apresentação do projeto, para a reprodução da cartilha será necessário que eles passem por ajustes e revisões textuais.

Percebe-se que a distribuição deverá ser feita em alguns bairros, como listados na definição do público, e recomenda-se que ela seja feita em conjunto com alguma outra ação, como por exemplo os mutirões de vacinação nos bairros, que chamam atenção e auxiliam na propagação rápida do material.

Como apontado pela pesquisa, a implementação do material servirá como um auxílio para a resolução do problema. Vale ressaltar que, como identificado no diagnóstico, tais ações informativas só geram resultados efetivos quando em união com iniciativas governamentais, o que foge do escopo do projeto. No entanto, recomenda-se que sejam buscadas formas unir a Prefeitura ao projeto futuramente.

REFERÊNCIAS

AMARE, N.; MANNING, A. **Seeing typeface personality: Emotional responses to form as tone**. Jornal of IEEE International Professional Communication Conference, Canada. 2012

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Tipografia**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

BARROS, Lilian Ried Miller. **A cor no processo criativo: um estudo sobre a Bauhaus e a teoria de Goethe**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

BAXTER, Mike. **Projeto de produto**: guia prático para o design de novos produtos. 2. ed. São Paulo: Edgard Blücher, 1998.

BREMAEKER, François E. J. de. **Estimativa da população carente de cuidados especiais em 2014 e as despesas municipais na função assistência social**. Observatório de Informações Municipais, 2015. Disponível em <
http://www.oim.tmunicipal.org.br/abre_documento.cfm?arquivo=_repositorio/_oim/_documentos/63DB3540-CEDB-5FF9-92568AEC27F70EB331032015121100.pdf&i=2965> Acesso em: 05 de setembro de 2016.

BRINGHURST, Robert. **Elementos do Estilo Tipográfico**. São Paulo: Cosac Naify. 2005.

Business Dictionary. **Stakeholder**. Disponível em: <
<http://www.businessdictionary.com/definition/stakeholder.html>>
 Acesso em: 1 de junho de 2016.

CASTRO, Luciano Patrício Souza de; SOUSA, Richard Perassi Luiz de.; **A Tipografia como Base do Projeto Gráfico Editorial**. Graphica. v 21, 2013.

CASTRO, Milene Silva. **A evolução dos direitos dos animais em Florianópolis**. Revista Santa Catarina em História, Florianópolis, v.5, n.2, 2011.

CATAPAN, Dariane Cristina, et al. **Impacto do programa de esterilização cirúrgica na população de cães e gatos do município de São José dos Pinhais – PR.** Revista brasileira de Ciência Veterinária., v. 21, n. 3, p. 178-182, jul./set. 2014.

CCZ. Centro de Controle de Zoonoses de São Paulo. **Planejamento do programa de prevenção de mordeduras de cães e gatos em São Paulo.** Embu: CCZ, 2003. Trabalho apresentado na 1ª reunião para implantação do regime de prevenção de mordeduras de cães e gatos. Embu das Artes, 2003.

CORRÊA, Misael Costa. **Cidade sensível: as transformações em relação aos animais em Florianópolis a partir da década de 1980.** In: Simpósio Nacional de História, XXVI, 2011, São Paulo. Anais. São Paulo: Anpuh, p.1-8, 2011.

DEHON, Heric e ROCHA, Cleomar. **Processo de seleção tipográfica: os critérios técnicos.** Revista do Seminário Estudantil de Produção Acadêmica UNIFACS. Salvador. V. 10, n.1, 2006. Disponível em: <http://www.revistas.unifacs.br/index.php/sepa/article/view/28/22>. Acesso em: 28 de setembro de 2016.

FARACO, Ceres. **Você sabia: como cães e gatos foram domesticados?.** Disponível em: <<http://noticias.terra.com.br/educacao/voce-sabia/voce-sabia-como-caes-e-gatos-foram-domesticados,3409da38d43da310VgnCLD200000bbcecb0aRCRD.html>> Acesso em: 15 de março de 2016.

FRASCARA, Jorge. **Communication Design: Principles, Methods, and Practice.** New York : Allworth Press, 2004.

FRASCARA, Jorge. **¿Qué es el diseño de información?.** Argentina : Editorial Infinito, 2011.

GARCIA, Rita de Cassia Maria. **Estudo da dinâmica populacional canina e felina e avaliação de ações para o equilíbrio dessas populações em áreas da cidade de São Paulo, SP, Brasil.** 2009. Tese (Pós-Graduação em Epidemiologia Experimental Aplicada às Zoonoses) – Curso de Medicina Veterinária e Zootecnia, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

HURLBURT, Allen. **Layout: o design da página impressa**. São Paulo : Nobel, 2002.

IBGE; ABINPET; EUROMONITOR. **População de animais de estimação no Brasil**. 2013. Disponível em <http://www.agricultura.gov.br/arq_editor/file/camaras_tematicas/Insu mos_agropecuarios/79RO/IBGE_PAEB.pdf> Acesso em: 15 de março de 2016.

IIID. **Definitions**. 2007. Disponível em: <<http://www.iiid.net/home/definitions/>> Acesso em: 27 de abril de 2016.

INTERNATIONAL COMPANION ANIMAL MANAGEMENT COALITION. **Humane dog population management guidance**. London: United Kingdom, 2007.

JURY, David. **O que é a Tipografia**. Portugal: Gustavo Gili, 2007.

LEITE, Alice Teixeira Meireles, et al. **Esterilização em massa de cães e gatos no município do Rio Grande, RS: primeiras experiências**. Archives of Veterinary Science, v. 17, p. 11-12, Curitiba, 2012.

LIMA, Alfredo Feio de Maia; LUNA, Stelio Pacca Loureiro. **Algumas causas e consequências da superpopulação canina e felina: acaso ou descaso?** Revista de Educação Continuada em Medicina Veterinária e Zootecnia do CRMV-SP. São Paulo: Conselho Regional de Medicina Veterinária, 2012.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos: guia para designers, escritores, editores e estudantes**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

MACHADO, Renata Silva Santos, MERKLE, Luiz Ernesto. **As relações existentes entre o fazer design com base nas questões**. In: VII Congresso iberoamericano de Ciência, Tecnologia e Gênero, 2010.

MANZINI, Eduardo José. **Entrevista semi-estruturada: análise de objetivos e de roteiros**. In: Seminário Internacional sobre Pesquisa e Estudos Qualitativos, 2, 2004, Bauru. A pesquisa qualitativa em debate. Anais... Bauru: USC, 2004.

MARKS, Terry; MINE; Origin; SUTTON, Tina. **Color Harmony: Compendium**. Rockport publishers, 2009.

MICHAELIS. **Cartilha**. Disponível em <
<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=cartilha>> Acesso em: 20 de abril de 2016.

MORTATTI, Maria Rosário Longo **História dos métodos de alfabetização no Brasil**, In: Seminário Alfabetização e Letramento em debate, Brasília, 2006.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DE SAÚDE, **O controle da raiva**: oitavo relatório do Comitê de Especialistas da OMS em raiva. Organização Mundial de Saúde. Tradução Fernando Melgaço de Assumpção Costa. 1. ed. (1. reimpr.). Goiânia: Editora da UFG, 1999.

PHILLIPS, Peter L. **Briefing: a gestão do projeto de design**. São Paulo: Blucher, 2008.

PLAUT, Marshall.; ZIMMERMAM, Eugene M.; GOLDSTEIN, Robert. A. **Health hazards to humans associated with domestic pets**. Annual Review in Public Health, v.17, p.221- 245, 1996.

REECE, J. F.; CHAWLA, S. K. **Control of rabies in Jaipur, India, by sterilization and vaccination of neighbourhood dogs**. Veterinary Record. v. 159, n. 12, p. 379-383, 2006.

RIBEIRO, Milton. **Planejamento Visual Gráfico**. Brasília: Gráfico Editora, 2007.

ROCHA, Claudio. **Novo Projeto Tipográfico: análise e produção de fontes digitais**. São Paulo: Rosari, 2012.

SAMARA, Timothy. **Ensopado de Design Gráfico: ingredientes visuais, técnicas e receitas de layouts para designer gráficos**. São Paulo : Blucher, 2010.

SAMARA, Timothy. **Elementos do design: Guia de estilo gráfico**. Porto Alegre : Bookman, 2010.

SAMARA, Timothy. **Guia de Design Editorial**: Manual prático para o design de publicações. Porto Alegre : Bookman, 2011.

SILVA, Danilo Pereira da. ***Canis familiaris*: aspectos da domesticação** (origem, conceitos, hipóteses). 2011. Monografia (Conclusão do curso de Medicina Veterinária) – Faculdade de Agronomia e Medicina Veterinária de Brasília, Brasília, DF, 2011.

SLATER, Margaret. R., et al. **Free-roaming dogs and cats in central Italy**: Public perceptions of the problem. Preventive Veterinary Medicine, v.84, p.27-47, 2008.

SOUZA, Alinne Silva. **Direitos dos animais domésticos: análise comparativa dos estatutos de proteção**. Revista de Direito Econômico e Socioambiental, Curitiba, v. 5, n. 1, p. 110-132, 2014.

SOUZA, Mariângela Freitas de Almeida e (org.). Resumo da Primeira Reunião Latino-americana de especialistas em posse responsável de animais de companhia e controle de populações caninas. In: **Primeira Reunião Latino-americana de especialistas em posse responsável de animais de companhia e controle de populações caninas, de 01 a 03 de setembro de 2003**. Rio de Janeiro, 2003.

THIRY-CHERQUES, Hermano Roberto. **Saturação em Pesquisa Qualitativa: estimativa empírica de dimensionamento**. Revista PMKT, v. 3, p. 20-27, 2009.

VILLAS-BOAS, Andre. **O que é [e o que nunca foi] design gráfico**. Rio de Janeiro : 2AB, 2000.

VILLAS-BOAS. **Produção gráfica para designers**. Rio de Janeiro: 2AB Editora, 2011.

WANDELER, A. I., et al. **Dog ecology and dog rabies control**. Reviews of Infectious Diseases, v. 10, p. 684-688, 1988.

WALLER, Rob. **Choosing a typeface for reading**. Technical Paper 9. v. 9, p. 3, 2011.

WHITE, Jan V. **Edição e Design: Para designer, diretores de arte e editores**. São Paulo : JSN Editora, 2006.

WOLFF, Flávia de Melo; SPREA, Gisele. **Manejo das populações de cães e gatos em áreas urbanas**. CRMVPR - Publicação do Conselho Regional de Medicina Veterinária do Paraná, Curitiba, v. 9, n. 34, p. 16-18, 2011.

WORLD HEALTH ORGANIZATION, **WHO Expert Consultation on Rabies** : first report. WHO Technical Report Series, 931. Geneva, Switzerland, 2004.

WORLD ORGANISATION FOR ANIMAL HEALTH. **Stray Dog Population Control**. In: OIE Terrestrial Animal Health Code, 2010.

ZAPPATERRA, Yolanda; CALDWELL Cath. **Design Editorial – Jornais e revistas / Mídia impressa e digital**. São Paulo: Gustavo Gili, 2014.

REFERÊNCIAS PARA CONTEÚDO DA PUBLICAÇÃO

Ana Claudia Alves, **Conheça as doenças mais comuns em cães e gatos.** Disponível em: <<http://portalcantu.com.br/colunistas-do-portal-cantu-parana/item/2015-conheca-as-doencas-mais-comuns-em-caes-e-gatos>>. Acesso em: 28 de setembro de 2016.

Cat Club, **Agressividade Felina.** Disponível em: <<http://blog.catclub.com.br/agressividade-felina/>>. Acesso em: 28 de setembro de 2016.

Ceres Faraco, **Queixas mais comuns incluem mascar e latir em excesso.** Disponível em: <<http://wp.clicrbs.com.br/comportamentoanimal/2014/06/02/queixas-mais-comuns-incluem-mascar-e-latir-em-excesso/?topo=77>>. Acesso em: 28 de setembro de 2016.

Clínica Veterinária São Francisco de Assis, **Doenças infecciosas mais comuns.** Disponível em: <<http://veterinariasaofranciscobh.com.br/dica-e-cuidado/226>>. Acesso em: 28 de setembro de 2016.

Equipe Veterinária da Univertix, **Principais Doenças que Acomentem Cães e Gatos.** Disponível em: <<http://equipeveterinariafv2010.blogspot.com.br/2010/12/principais-doencas-que-acomentem-caes-e.html>>. Acesso em: 28 de setembro de 2016.

Linkanimal, **5 problemas de comportamento mais comuns em gatos.** Disponível em: <<http://www.linkanimal.com.br/gatos/problemas-de-comportamento-mais-comuns-em-gatos/>>. Acesso em: 28 de setembro de 2016.

OBA! Organização Bem-Estar Animal, **Onde posso conseguir castração e/ou atendimento veterinário gratuitamente para meu animal em Florianópolis?.** Disponível em: <<http://www.obafloripa.org/blog/2010/07/19805/>>. Acesso em: 28 de setembro de 2016.

Prefeitura de Florianópolis, **Centro de Controle de Zoonoses**. Disponível em: <<http://www.pmf.sc.gov.br/entidades/saude/index.php?cms=centro+de+controle+de+zoonoses+++ccz>>. Acesso em: 28 de setembro de 2016.

Raquel Madi, **Higiene Animal: Tão Importante Quanto a Nossa**. Disponível em: <<http://www.cachorrogato.com.br/cachorros/higiene-animal/>>. Acesso em: 28 de setembro de 2016.

Ricardo Tubaldini, **Comportamento Animal – Entendendo os Nossos Pets**. Disponível em: <<http://www.cachorrogato.com.br/cachorros/comportamento-animal/>>. Acesso em: 28 de setembro de 2016.

Tudo Sobre Floripa, **Porquê castrar um animal?**. Disponível em: <http://www.tudosobrefloripa.com.br/index.php/desc_blogs/porque_castrar_um_animal>. Acesso em: 28 de setembro de 2016.

APÊNDICE A – Entrevista Semi-Estruturada

Pergunta 1 - Qual a sua idade?

até 19 anos

de 20 a 24 anos

de 25 a 29 anos

de 30 a 34 anos

de 35 a 39 anos

de 40 a 44 anos

de 45 a 49 anos

de 50 a 55 anos

acima de 55 anos

Pergunta 2 - Qual a sua escolaridade?

Ensino Fundamental Incompleto

Ensino Fundamental Completo

Ensino Médio Incompleto

Ensino Médio Completo

Ensino Superior Incompleto

Ensino Superior Completo

Pergunta 3 - Qual a sua renda média familiar? (Salário mínimo atual: R\$880,00)

Até 1 salário mínimo

De 1 a 2 salários mínimos

De 3 a 4 salários mínimos

Acima de 4 salários mínimos

Pergunta 4 - Quantos e quais animais de estimação você tem?

	1	2	3	4	5	+
Gato						
Cachorro						

Pergunta 5 - Ele(s) é(são) castrado(s)?

Sim

Não

Pergunta 6 - Se não, por que?

Pergunta 7 - Como você adquiriu seu animal?

Comprou

Adotou

Resgatou da rua

Ganhou

Outro

Pergunta 8 - Ele(s) fica(m) em que ambiente?

Soltos com acesso livre a rua

Soltos no quintal

Dentro de casa

Presos

Pergunta 9 - Em que ocasiões você leva seu animal ao veterinário?

Sempre que apresenta comportamento diferente do normal

Quando aparenta estar doente

Quando precisa tomar vacinas

Banho e Tosa

Outro

Não levo

Pergunta 10 - Com que frequência ele é vacinado?

Segue a carteirinha de vacinação

Apenas quando lembro

Apenas quando há recomendação médica veterinária

Nunca

Pergunta 11 - Quando nota que seu animal está doente, o que costuma fazer?

Leva ao veterinário

Compra medicamentos e administra-os por conta própria

Procura soluções alternativas (medicamentos naturais)

Espera o animal melhorar sozinho

Depois de tentar de tudo e não apresentar melhora, leva ao veterinário

Outro

Pergunta 12 - Onde você procura informações sobre cuidados com os animais?

Internet

Televisão

Revistas e Jornais

Amigos e Conhecidos

Veterinários

Não procura

Outro

Pergunta 13 - Por qual motivo você possui um animal?

Proteção da propriedade ou pessoal

Companhia

Amor

Desejo dos filhos e/ou familiares

Lucro (criação)

Outro

APÊNDICE B – Conteúdo

Alimentação

É importante que você saiba que a comida oferecida ao seu cachorro ou gato influencia diretamente na saúde e no dia a dia do seu animal. A ração industrializada é recomendada por ser prática para os donos dos animais e conter todos os nutrientes de forma balanceada, atendendo as necessidades dos cães e gatos de acordo com sua fase de desenvolvimento. Você pode dar comida, se preferir, mas essa comida precisa ter alguns cuidados, que mostramos na tabela ali embaixo. Sobre como dar o alimento, segundo os veterinários a alimentação do seu animal deve ser dividida em duas vezes ao dia, em partes diferentes do dia, como de manhã e final de tarde.

Outro ponto importante é não oferecer alimentos como chocolate, biscoitos, pães, restos de ossos, porque eles são prejudiciais à saúde dos bichos – alguns são até mesmo tóxicos, como o chocolate. Mas você pode oferecer algumas frutas e verduras para seu animal como petiscos. Nas imagens abaixo você pode ver o que seu animal pode e não pode comer.

Higiene

Banho: o fundamental da higiene animal

A partir de dois meses de vida o seu bichinho já pode tomar banho. Isto porque ele já está com as vacinas em dia e não fica exposto às doenças. Na água morna ou com a temperatura ambiente, dependendo do clima, é válido lembrar que os produtos utilizados devem ser específicos para eles, além do cuidado com as orelhas, podendo ser colocado um chumaço de algodão para evitar que entre água nelas. A quantidade de banhos recomendada é de um por mês.

- Não deixe que a água, sabonete ou xampu entre em contato com os olhos nem ouvidos.
- Os filhotes poderão tomar o primeiro banho a partir dos dois meses de vida e em
- casa. Banhos em pet shops somente após terem tomado todas as doses das vacinas.
- Embora os gatos façam diariamente a sua higiene, ao se lambere, eles também
- devem tomar banhos.
- As unhas dos gatos e dos cães, se necessário, podem ser aparadas, mas somente

- por profissionais e médicos veterinários. Elas têm vasos sanguíneos que poderão ser rompidos, causando dor e sangramentos.
- Pulgas e carrapatos podem ser evitados com o uso de produtos preventivos.

É importante manter limpo o ambiente onde fica o animal. As fezes devem ser recolhidas diariamente, inclusive para evitar a presença de moscas, responsáveis por transmitirem doenças, como as que são popularmente conhecidas como berne e bicheira.

Espaço

Os animais precisam de espaço, então não os prenda em correntes ou em espaços pequenos, mas também não deixe seu cão ou gato com acesso livre à rua, porque ele pode causar acidentes, ser machucado, machucar as pessoas e outros animais, e ainda pegar e transmitir doenças. Deixe-o em lugar seguro, com portão, cerca e muro que o impeça de ir para a rua.

Doenças

Assim como nós, os cães e os gatos podem sofrer com doenças, algumas podendo causar desconforto, dor e até levar à morte. Por isso, é muito importante sempre prestar atenção no animal, para poder levá-lo o mais rápido possível ao veterinário e tratar a doença. Quanto antes ele for levado, mais rápido é feito o tratamento e menos chances de a doença evoluir para algo mais grave e até transmitir para outros animais.

Aqui apresentamos as principais doenças graves que cães e gatos podem ter:

Parvovirose: é uma doença muito grave, que acontece geralmente em cães (mas também pode acontecer em gatos) que pode levar o animal à morte muito rápido se ele não receber atenção médica de um veterinário o quanto antes.

- Contágio: através da ingestão de substâncias infectadas pelo vírus que causa a doença.
- Prevenção: um esquema de vacinação é muito importante na prevenção da parvovirose.
- Sintomas: A doença causa febre, apatia, perda de apetite, vômitos e diarreia, que pode ou não ter sangue.

- Tratamento: muitos necessitam de internação, porque a doença é muito violenta.

Cinomose: grave, acontece principalmente em cães jovens e é altamente contagiosa. A doença atinge vários órgãos do animal e, na maioria dos casos, leva à morte do cachorro pela demora na procura de tratamento.

- Contágio: acontece com o contato com um animal com a doença.
- Prevenção: uma forma de prevenir a cinomose é evitar que o seu cão fique na rua em contato com outros animais antes de receber a vacina.
- Sintomas: no geral, o animal começa a ter secreção nos olhos (remela), coceiras na barriga e no focinho e, em alguns casos, para de comer. Depois, começa a ficar cambaleante, não consegue andar em linha reta direito e começa a ter espasmos musculares, principalmente nas pernas.
- Tratamento: cada fase da doença é tratada de uma maneira, mas de modo geral, com remédios.

Erlichiose (doença do carrapato): uma infecção grave transmitida por carrapatos portadores de bactérias do gênero erlichia.

- Contágio: o carrapato contaminado transmite a bactéria ao parasitar os cães e gatos.
- Prevenção: manter o animal longe de locais com carrapatos, ou aplicando remédios que evitam a infestação por carrapatos.
- Sintomas: os principais sintomas são febre, tosse, vômito, diarreia, depressão, hematomas, perda de apetite, anemia e dificuldade de respirar. Isso porque a doença pode levar à anemia, hemorragia, insuficiência renal, inflamações oculares e alterações neurológicas e de comportamento. Como a bactéria promove uma anemia grave, pode levar o animal à morte.
- Tratamento: é feito com remédios, de acordo com o estágio em que se descobriu a doença.

O seu animal pode estar doente se:

- Não está comendo/tomando água
- Está tomando muita água
- Suas fezes estão moles e/ou com sangue
- Está com diarreia
- Vomita algumas vezes
- Saliva mais do que o normal e/ou respira de forma diferente
- Está andando torto, ou com a cabeça inclinada
- Perdeu ou ganhou muito peso em pouco tempo
- Deixa de brincar e fazer exercício, mostrando-se bastante cansado
- Aparecem feridas na pele ou coceiras

Não medique o seu cão ou gato sem antes saber o que ele tem, porque isso pode agravar a doença. Fique sempre atento ao comportamento do seu animal, e lembre-se que o quanto antes ele for levado ao veterinário, mais fácil e rápido será o tratamento.

Vacinação

As vacinas são muito importantes para prevenir que seu animal fique com certas doenças, que além de prejudicarem a saúde do bicho, podem passar para os humanos. Se o seu cão ou gato não for vacinado, você e outras pessoas podem ficar doentes.

Conheça as vacinas que devem ser dadas a cães e gatos, quando elas devem ser dadas e as doenças que elas previnem, e procure sempre um profissional para aplicar a vacina no seu animal.

Principais vacinas para cães:

Vacina Ócupla: Previne as seguintes doenças: Cinomose, Coronavirose, Hepatite (adenovirose I), Adenovirose II, Leptospiroses, Parvovirose e Parainfluenza. Deve ser administrada quando o cão tiver 60 dias (2 meses); a segunda dose quando o cão tiver 90 dias (3 meses) e a terceira dose quando o cão tiver 120 dias (4 meses). O reforço dessa vacina deve ser anual! Isso significa que deve ser novamente administrada quando o cão tiver 1 ano e 2 meses.

Vacina anti-rábica: É uma vacina obrigatória por lei que previne os cães e gatos contra a raiva. Para cães: Deve ser ministrada uma semana após a terceira dose da vacina ócupla. Deve ser anualmente reforçada.

Vacina contra giardíase: Não é obrigatória, embora seja de grande utilidade contra o parasita giárdia. Pode ser feita a partir dos 60 dias de idade, em duas doses, sendo que a segunda dose deve ser dada 30 dias após a primeira.

Principais vacinas para gatos:

Vacina Quíntupla: Previne as seguintes doenças: Rinotraqueíte viral felina, calicivirose felina, panleucopenia felina, clamidiose felina e leucemia felina. 3 doses devem ser administradas, a primeira quando o gato tiver 60 dias (2 meses), a segunda com 90 dias (3 meses) e a quarta com 120 (dias), 4 meses. A vacina quíntupla deve ser reforçada anualmente

Vacina anti-rábica: É uma vacina obrigatória por lei que previne os cães e gatos contra a raiva. Deve ser administrada uma semana após a terceira dose da vacina quíntupla. Deve ser anualmente reforçada.

Aqui em Florianópolis, a Prefeitura de tempos em tempos faz campanhas de vacinação gratuita contra a raiva a partir do Centro de Controle de Zoonoses. Para mais informações, entre em contato com o Centro de Zoonoses:

De segunda à sexta-feira, das 8 às 17h, pelo telefone (48) 3338-9004, ou pelo email zoonosespmf@gmail.com

Ou no local: na Rodovia SC 401, nº 114, no bairro Itacorubi.

Além disso, algumas Organizações de Proteção aos Animais fazem mutirões pelos bairros da cidade oferecendo vacinas gratuitamente para a população. Fique sempre atento às atividades próximas à você.

Maus Tratos

O que é maus tratos?

- Abandonar, espancar, golpear, mutilar e envenenar;
- Manter preso permanentemente em correntes;
- Manter em locais pequenos e anti-higiênico;
- Não abrigar do sol, da chuva e do frio;
- Deixar sem ventilação ou luz solar;
- Não dar água e comida diariamente;
- Negar assistência veterinária ao animal doente ou ferido;
- Obrigar a trabalho excessivo ou superior a sua força;
- Capturar animais silvestres;
- Utilizar animal em shows que possam lhe causar pânico ou estresse;
- Promover violência como rinhas de galo, farra do boi etc..

Qualquer um desses atos é considerado maus tratos, o que é considerado crime por lei através da Lei Federal nº. 9.605 de 1998, Art. 32, referente à crimes ambientais. Se souber de algum caso próximo à você, denuncie! A denúncia é anônima.

Para denunciar:

- É fundamental que o agressor e o fato seja identificado, colha o maior número de provas possíveis, por exemplo: fotos, vídeo, testemunhas e evidências
- Para denunciar o caso, dirija-se à delegacia mais próxima de sua casa
- Assim que o escrivão ouvir seu relato sobre o crime, será feito o boletim de ocorrência (BO) ou um termo circunstanciado (TC). Peça uma cópia.
- Acompanhe o processo: guarde a cópia do BO ou TC com você. A autoridade policial enviará uma cópia desses documentos para o Juizado Especial Criminal para que o acusado seja processado

Se você for morador de Florianópolis, com o boletim de ocorrência em mãos, procure a Diretoria do Bem Estar Animal para informar a denúncia: SC 401 – Ao lado do Cemitério do Itacorubi, telefone: (48) 3237-6890.

Castração

A castração é um procedimento altamente recomendado pelos profissionais veterinários, já que traz muitos benefícios para os cães e gatos – e também para os seus donos. Impedindo a procriação, o processo é tido como um grande aliado para a diminuição do número de animais abandonados na rua.

Gatas entram no cio de 3 em 3 meses e as cadelas, de 6 em 6 meses. Apenas uma cadela não-castrada e seus respectivos descendentes podem gerar, em 6 anos, 64.000 novos cães. Já uma gata pode gerar, em 7 anos, 420.000 gatos. [INFOGRÁFICO]

Os animais de rua geram vários problemas de saúde pública por causa das doenças que podem pegar e transmitir, pelos acidentes que podem causar, além do sofrimento que sentem. Ajude a controlar a população de animais de rua castrando seu cachorro ou gato.

As vantagens da castração vão muito além disso. Entre outros benefícios da operação estão:

- Diminuição do risco de câncer de útero, mama, ovário e próstata;
- Eliminação do período de cio nas fêmeas (o sangramento também deixa de ocorrer);
- Melhora no comportamento dos machos, que deixarão de demarcar território por meio da urina;
- Melhora no comportamento geral de machos e fêmeas, diminuindo as eventuais fugas e brigas com outros animais.

Ao contrário do que muitos pensam, os animais castrados não engordam. Aqui estão algumas outras dúvidas frequentes.

- “Eu sempre arrumo pra quem dar os filhotes”

Nem sempre isso é verdadeiro, sendo mais comum a atitude de querer se livrar de um problema. É sempre bom lembrar que uma fêmea pode gerar dezenas de filhotes que, por sua vez, crescerão e terão outras crias, multiplicando o problema. Para que deixar novos filhotes nascerem se não há lares suficientes para os que já existem?

- “Ele não tomará mais conta da casa.”

Os animais castrados não perdem o instinto de proteger seu território. Por outro lado, perde o indesejável costume de urinar em diversos cantos. Cabe ainda lembrar que animais castrados ficarão mais caseiros, deixando de se envolver em brigas na disputa de fêmeas.

- “Mas ela precisa ter pelo menos uma cria...”

Ter uma cria não acrescenta saúde ao animal e sim mais animais ao problema. Pesquisas mostram que, quanto mais cedo for realizada a castração, menores as chances da fêmea desenvolver câncer de mama. A castração também prevenirá o surgimento de Piometra, doença frequente em fêmeas adultas.

- “Meu animal vai sofrer?”

Na cirurgia de castração, o animal não sentirá nenhuma dor, já que a intervenção é realizada por um médico veterinário e com a utilização de anestesia geral. Dentro de um ou dois dias, o animal já estará brincando e fazendo suas atividades normalmente.

- “Eu estarei interferindo na natureza do meu animal?”

Seu animal não tem escolha, segue apenas o instinto. É dever do dono intervir e prevenir nascimentos indesejados.

A castração é, antes de tudo, um ato de amor e cuidado com o seu animal, melhorando muito a qualidade de vida dele.

Para agendar a castração gratuita do município:

Compareça à Diretoria do Bem-estar Animal (DIBEA) com os seguintes documentos (originais e cópias – para anexar à ficha):

- comprovante de residência no município de Florianópolis;
- comprovante de renda (menor ou igual a três salários mínimos);
- identidade.

PS: No dia da castração, o animal deverá estar em jejum de 8 horas de água e comida.

Atenção! Este serviço é prestado somente para residentes de Florianópolis e Biguaçu.

Preços Sociais

Algumas clínicas e médicos veterinários do município realizam operações e consultas por preços chamados de Preços Sociais, ou seja, se você recebe até 3 salários mínimos poderá pagar um valor acessível, muito abaixo do que é cobrado normalmente. No final desse material fizemos uma agenda de contatos, onde você encontra telefones que poderá ligar e se informar mais sobre os valores.

Os moradores do município de Florianópolis, que ganham até 3 salários mínimos, têm assegurado apoio e cuidados aos seus animais. A Diretoria do Bem-estar Animal (DIBEA) disponibiliza um programa de castração e atendimentos veterinários gratuitos.

Atendimento veterinário gratuito:

A DIBEA oferece atendimentos veterinários em consultório e/ou ambulatório para os animais de moradores de Florianópolis com até 3 salários mínimos. Para ser atendido, é necessário levar original e cópia da identidade e dos comprovantes de residência e renda. Quem não tem como se locomover até a DIBEA, deverá solicitar atendimento veterinário domiciliar.

Endereço da Diretoria do Bem-estar Animal (DIBEA):

End.: Vila Ivan Matos, ao lado do Cemitério e em frente da loja Cassol Materiais de Construção, na SC 401 – Bairro Itacorubi.

Horário: 9 às 17h

Fones: (48) 3237-6890/ 3234-5677

Castração Social: [LISTA DE CONTATOS NO FINAL DO MATERIAL]

Comportamento

Comportamento é o modo de atuar e agir, e algumas atitudes do seu animal podem ser conscientemente tomadas para chamar sua atenção ou para que ele consiga se expressar, ou ainda podem representar sinais de que o animal está sentindo dores e está com alguma doença.

Algumas atitudes também são naturais dos cães e dos gatos, e aqui vão alguns exemplos e dicas para melhorar esses hábitos:

Mastigar é um costume natural dos cães, mas que pode se tornar um problema à medida em que causa destruição. Os cães mascam quando trocam os dentes, quando têm muita energia, quando estão ansiosos ou apenas curiosos. Uma saída é encorajar o cão a mascar e morder as coisas certas, ou seja, brinquedos - desde bolas, pedaços de corda, até garrafa pet. Dê o máximo de brinquedos para ele, evitando assim o tédio. Outro ponto importante é fazer com que o animal se exercite bastante.

Os cães hoje em dia cavam por excesso de energia e por tédio, ansiedade ou medo, busca de conforto (fazer um buraco para se aninhar no calor). Os cães também costumam cavar para esconder seus pertences, como ossos e brinquedos. Para contornar este hábito, é preciso primeiro identificar o motivo da cavação, eliminar a fonte e exercitar mais o cão. Mas, se cavar for inevitável, tente reservar um canto do jardim exclusivo para esta prática.

Gatos arranham, inclusive, para marcar território, gastar energia e lixar as suas unhas. Esse comportamento, embora natural aos felinos, não precisa ocorrer nas suas cortinas e sofás. Arranhadores são ótimos para resolver esse problema, mas também dar brinquedos para o gato e ajudar ele a gastar energia costumam funcionar.

Quando o seu gato costuma usar a caixa de areia, mas começa a fazer xixi fora do lugar, o fato pode estar relacionado à falta de limpeza diária da caixa sanitária ou a alguma alteração na rotina diária da casa. Mudar a caixa de areia de lugar, mudar os seus horários de chegar ou sair de casa, ou até mudar o detergente que você usa para limpar a caixa são todos motivos para fazer o seu gato desistir de usá-la. Por isso, seja sensível às mudanças que você fizer em casa e fique atento para ver como elas estão afetando as atitudes do gato. Além disso, vale dizer que entre os motivos que podem fazer com que os gatos parem de usar a caixa de areia estão as doenças que afetam a bexiga e o intestino. Então se o seu gato parou de usar a caixa sem motivo aparente, faça uma visita ao veterinário

Subtópico: Agressividade

Os problemas de agressividade canina quase sempre estão relacionados à falta de confiança, o que gera um comportamento defensivo. Assim o cão pode agredir para se defender quando se sente ameaçado ou para defender uma pessoa, outro animal ou objeto. Outras explicações podem ser a falta de atividade física e a exposição à dor.

Os cachorros aprendem por meio de estímulos e consequências, ou seja, se o dono agir com agressividade, o comportamento agressivo do animal pode piorar. A melhor medida é ignorar e só se dirigir ao bicho novamente quando ele estiver calmo. “Quando um cão está agressivo, agrada-lo, ou puni-lo, só vai torná-lo ainda mais agressivo. O que deve ser trabalhado são os comportamentos anteriores ou posteriores, enquanto o cão está calmo, através de reforço positivo (agradar, ou dar algum petisco)”, ensina o adestrador Rogério Silveira. A regra básica é não dar a oportunidade do cão morder, isso pode ser evitado pelo uso de focinheira ou pelo ganho de confiança e obediência do animal com o dono. Não demonstrar medo é fundamental.

Gatos geralmente apresentam agressividade por causa de algum tipo de medo, incômodo ou até querendo brincar – e é necessário identificar o que causa a agressividade do animal para que seja possível contornar a situação e modificar o comportamento; condicionando o gato a um tipo de atitude mais tranqüila diante de alguma ocorrência que não lhe agrade.

A maneira como você reage a uma dessas agressões é extremamente importante. Nós NUNCA devemos punir um gato, nem verbalmente, e muito menos fisicamente, independente da situação. A punição só deixa o animal ainda mais ansioso e assustado, e piora o comportamento inadequado. No caso de a agressão ser contra outros animais, você deve tentar interromper o ataque. Para isso você pode utilizar o que chamamos de punições despersonalizadas, que são aquelas que o gato não sabe que partiu de você. Pode-se utilizar borrifadores de água, latas com moedas dentro para fazer um barulho forte, entre outras coisas do gênero. Se a agressão for contra pessoas, principalmente naqueles casos de brincadeiras agressivas, a pessoa não deve se comportar como presa. Ela deve ficar imóvel, sem punir ou reforçar o comportamento. Brincadeiras “de mão” com o seu gato não são bem vindas, e não devem ser incentivadas. Já as punições despersonalizadas estão permitidas.

Se o seu animal fica constantemente bravo e agressivo, podendo morder alguém da família, não o abandone na rua. Procure um veterinário para examiná-lo e orientar sobre o que deve ser feito. Muitas vezes o

problema é facilmente resolvido. Algumas instituições também orientam e, em últimos casos, se necessário, até adotam animais.

Abandono

Quando seu animal envelhecer ou adoecer e precisar de mais cuidados, cuide até ele partir ou se recuperar. Não o abandone na hora em que ele mais precisa de você!

Se sua cachorra ou gata ficou prenha e teve filhotes, e você não pode ficar com eles, não os abandone na rua ou em qualquer outro lugar. Procure novos donos para eles ou uma instituição que cuide e depois os doe para alguém. Confira os contatos no final desse material para caso isso aconteça, mas lembre-se que a melhor maneira de evitar que isso ocorra é castrando seu animal e evitando seu acesso à rua, impedindo assim que ele cruze.

E lembre-se, abandono é crime punível por lei, através da Lei Federal nº 9.605, de 12 de fevereiro de 1998, denominada Lei dos Crimes Ambientais. Não abandone, e se souber de um caso de abandono, denuncie!

Para ver como denunciar, veja na sessão de Maus Tratos.

Adoção

Quer ou conhece alguém que queira um cachorro ou gato?

Existem milhares de animais dos mais diversos tipos, de filhotes à adultos, pequenos ou grandes, vira-lata e até de raça, que foram abandonados ou retirados de situações de maus-tratos e estão esperando por um lar em que possam ser feliz. Optar pela adoção de um cão ou gato vítima do abandono, ou pela de um filhote resgatado das ruas é uma maneira de ajudar os bichos menos afortunados, e também de ajudar o poder público a controlar o problema da grande quantidade de animais em abrigos e nas ruas, que causam tantos problemas pra população, além de ser uma forma de não estimular o comércio irresponsável.

Adote com responsabilidade!

Antes de adquirir um animal, considere que seu tempo médio de vida é de 12 anos. Pergunte à família se todos estão de acordo, se há recursos necessários para mantê-lo e verifique quem cuidará dele quando você estiver ausente.

Assim como as pessoas, um animal também pode ficar doente ou velhinho. É nesses momentos que ele mais precisará da sua atenção e cuidados. Tenha isso em mente ao adquirir um bicho de estimação.

Ao escolher seu animal, leve em conta o temperamento dele e veja se ele se adaptará à sua casa. Evite um animal com muita energia se você

mora em apartamento, por exemplo. No caso de filhotes, talvez você precise de paciência para educá-los.

Você deverá cuidar da saúde física do animal. Forneça espaço, abrigo, alimento, água fresca, vacinas, leve-o ao veterinário, dê banho e exercite-o.

Você também deverá cuidar da saúde psicológica do animal. Dê atenção, carinho e ambiente adequado a ele.

Evite as crias indesejadas de cães e gatos, e castré os machos e fêmeas. A castração é a única medida definitiva no controle da procriação e não tem contra-indicações.

Há diversos eventos, mais conhecidos como feirinhas de adoção, promovidos pela Diretoria de Bem Estar Animal (DIBEA) e pelas ONGs da cidade, onde você pode ir e ver os animais disponíveis para a adoção e adotar um. As informações sobre as datas, horários e local das feirinhas são divulgadas nos sites das organizações e redes sociais, e você também pode conferir através do telefone: XXXXXX.

Você também pode ir até a DIBEA e entrar em contato com algumas ONGs com o mesmo objetivo. No final desse material há uma agenda com diversos contatos de organizações que tem animais disponíveis para adoção e que você pode entrar em contato.

Prefeitura

A prefeitura do município de Florianópolis oferece alguns recursos para ajudar a população e o bem-estar dos animais, saiba mais:

Samuvet

O Samuvet é um serviço público e gratuito, exclusivo para atendimento de cães e gatos de rua atropelados. Atende das 8h às 17h, de segunda a sexta-feira, e você pode solicitar o serviço pelos telefones (48) 3237-6890 ou 3234-5677.

Vacinações e Castrações em Bairros

Com a ajuda de veterinários voluntários a prefeitura organiza mutirões de vacinação e castração em alguns bairros do município. Como eles acontecem de tempos em tempos, fique atento às atividades no seu bairro, ou se informe sobre quando será o próximo mais perto de você pelos telefones (48) 3237-6890 ou 3234-5677.

